3DM-SMV小组免责声明



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场

。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容

。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.50·51

2001年所有游戏在这里集结！—— 盘点 2001年游戏界

游戏机实用技术

5·6 2002年3月A·B
TV GAME半月刊

日版 XBOX 售价公布

铃木裕、片冈洋谈《VR战士4》

3月 AB 合并号！

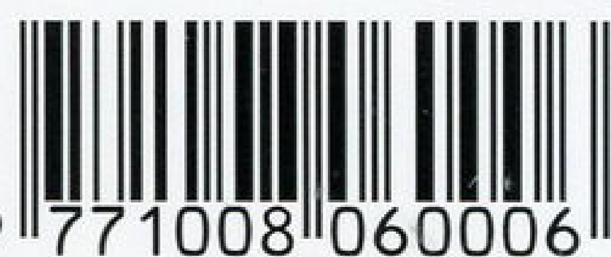
春季热作最新情报

《铁拳4》
《双心》
《王国之心》
《樱大战4 恋爱吧，少女》
《火焰之纹章 封印之剑》
《荒野兵器进化版3》
《异度传说 第一章 力的意志》
《东京魔人学院外法帖》
《超级机器人大战 IMPACT》

新年的多重冲击！！

超级特辑：盘点 2001 年游戏界
《生化危机》迷你特辑 PART.1
《MGS2》疑问篇 &
再会 ,Snake！——《MGS2》初感
《漫画同人会》迎春攻略
《ICO》中文版全攻略
硬件道场特别篇
PS2 实用问答集 +GBA 解体真书
特稿：摘星——“《沙加》系列”回顾

ISSN 1008-0600





本期赠送近期游戏精彩影像介绍VCD

《吉翁前线》OPENING欣赏
《真三国无双》ENDING欣赏
《ICO》ENDING欣赏
《WE5FE》ENDING
V欣赏

北京 佳人游戏精品

主机

PS2	2000元
XBOX	3500元
松下NGC	2980元
NGC	1680元
PSone	650元
GBA	540元

周边产品

日本原装 OLYMPCS 眼镜电视，售价 1500-6500 元
日本原装 2002 年经典游戏挂历，价格电询
日本原装樱花大战 3 原图设定资料集，价格电询
日本原装樱花大战海神别庄 DVD，价格电询
日本原装最终幻想 X 原装画集，价格电询
各种经典游戏原装（组装）公仔模型，价格电询



本专卖派专人到日本寻宝，搜罗所有原装游戏产品。

本专卖有PS2、NGC、GBA、XBOX的正版收换业务

PS2正版

毁灭	350元	大盗伍佑卫门	350元	鬼泣	400元	SNK 对卡普空 2	450元	J 联盟足球	350元
生化完全版	350元	ZOE	400元	三国VII	250元	皇牌空战 4	450元	合金装备	350元
决战 2	450元	鬼武者	350元	冲浪	300元	毁灭公爵 5	450元	新宿 24 小时	450元
决战 1+2	750元	生与死击	450元	城市危机	280元	DNA	450元	罪恶装备 X	450元
装甲核心	400元	机甲兵团上下	600元	炼金术士 3	400元	东京巴士	350元	雷盖亚	420元
SG 语单足球	500元	生与死日	350元	EVE	400元	电车 1	350元	大阁立志传 4	450元
真·三国无双 2	450元	响尾蛇	350元	牧场物语 3	350元	TVDJ	300元	古惑狼	450元
黑云	250元	武装雄狮	450元	最终幻想	550元	化解危机 2	350元	实况完全版	450元
红铃	400元	原始岛	350元	寂静岭 2	450元	生化光枪版	380元	吸血鬼	380元
GT3（新）	230元	旧世界遗产	350元	ICO	350元	摩托 GP2	350元	马克西莫	380元
心跳 3	350元	VR4	450元						

正版CD

最终幻想系列原声 CD
樱花大战系列原声 CD
Z.O.E. 原声CD
生化危机系列原声 CD
梦幻模拟战系列原声 CD
寂静岭 2 原声 CD
合金装备 2 原声 CD
恶魔城原声 CD
心跳回忆系列 CD

本专卖珍藏最终幻想 4、5、6、7、8、9、10 正版游戏，CD 数量有限。

樱大战系列限定版及 CD 公仔，绝对精典！

高价回收各类游戏主机

NGC游戏周边

索尼克	400
猴球	350
蓝色风暴	350
玛莉鬼屋	350
PIKMIN	400
大乱斗	450
记忆卡	120
原装 S 端子线	350
原装手柄	250



XBOX

死或生 3	500
赛车	500
光环	500
星球大战	500
怪物	500
寂静岭	500
马克佩恩	500



因广告交稿时间与杂志发售存在时间差，主机及游戏、周边配件的价格会有所浮动，敬请谅解！

GBA卡

马里奥 2	90元	大战略	80元	GT 赛车	70元	摔跤	70元
叮当猫	80元	ZOE	80元	玛莉赛车	70元	俏房客	100元
奇奇怪界	80元	洛克人	80元	龙战士	70元	炸弹人	60元
KT 猫	80元	黄金太阳	80元	恶魔城	70元	钻地鼠	60元
耽美梦想	80元	皇金骑士团	80元	GTA 赛车	70元	吃豆	60元
寂静岭	80元	街霸 2	80元	侏罗记	70元	银河列车	60元
蜘蛛人	80元	无限之旅	80元	千年女王	70元	兔八哥	60元
X-MAN	80元	坏玛莉	80元	玛莉兄弟	70元	筋番付肉	60元
沙罗曼蛇	80元	游戏王 4	70元	拿破仑	70元	F 赛车	60元
街霸 3	80元	游戏王 5	70元	大冒险	70元	机战 A 正版	60元
幻想水浒传	80元	大富翁	70元	电流棒	70元	拳皇	60元
怪物农场	80元	怪兽猎人	70元	桃太郎	70元	机器人大战	60元
机器人大战	80元	星际交流	70元	拳击	70元	海宝	70元
索尼克	100元	三国志	80元	铁拳	100元	实况足球	100元
拉力赛车	100元	模拟学校	100元	成龙	70元	F14 战机	60元
洛克人 2	90元						

DC 正版大减价
机不可失、失不再来

超级玩家收藏区

生化五周年限定版
ZOE 限定版
王国物语限定版
格兰蒂亚限定版
樱花大战 1、2、3 限定版
SNK 对卡普空限定版
心跳 1、2、3 限定版
最终幻想 4、5、6 限定版
北欧女神限定版
永恒传说限定版
同级生限定版
机器人大战 α 限定版
机器人大战 α 外传限定版
合金装备 1、2 限定版
女神异闻录·罪限定版
女神异闻录·罚限定版
寄生前夜 2 限定版
游戏王限定版
浪漫沙家限定版
GBA 拳皇限定版
恶魔城限定版

PS2周边

PS2 原装手柄	200	PS2 原装 VGA	350	PS2 原装光线枪	300
PS2 原装 S 端子线	280	PS2 GT 原装方向盘	1300	PS2 原装 16M 记忆卡	350
PS2 DJ 键盘加盘	1300	PS2 原装遥控器	200	PS2 原装 8M 记忆卡	220
PS2 钢琴键盘加盘	1400	PS2 内置硬盘	1800	PS2 最终幻想 X 枝架	70
PS2 四分插	90	PS2 调制解调器	1400	PS2 专用包	70
PS2 原装分量端子	280	PS2 键盘＋鼠标	900	VR 战士摇杆	550
PS2 组装分量端子	100	PS2 原装飞行摇杆	880		

以上商品价格不含邮费。（邮购保真）

地址（邮购地址）：北京市东城区鼓楼东大街 24 号
联系人：张海滨　收款人：张海滨
邮编：100009　电话：（邮购）010-84029356

鼓楼东大街　交道口　北　联想1+1　麦当劳　佳人

contents

目 录

Tot.50·51

Tot.50·51 2002-03-01



索 引

GAME INDEX

附赠 VCD 索引

真 · 三国无双 2
吉翁前线 机动战士高达 0079
心跳回忆 3 在约定的那个地方
世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版
ICO
GT 赛车 3 A－规格
异度传说 第一章 力的意志
AUTO MODELLISTA
生化危机
死或生 3
格斗之王 2000

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编 委：刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编 辑 管 理：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广 告 许 可 证：甘工商广字：6200004000011
广 告 代 理：北京圣德龙广告有限公司
出 版 日 期：2002 年 3 月 1 日
定 价：人民币 17.60 元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

事件 EVENT

日版XBOX售价公开 12款游戏一同出击

1月11日，微软日本分公司在东京赤阪举行了"XBOX CONFERENCE 2002 WINTER"记者会，正式公开了将于2月22日发售的日版XBOX主机的发展大计，其中有包括主机的售价以及同日推出的游戏阵容等。而为日本玩家特别设计的限定版XBOX也在会场上首度公开。



GAMES WILL NEVER BE THE SAME

此次大会由微软日本分公司的常务大浦博久主持。大浦常务以"GAMES WILL NEVER BE THE SAME"作为开场白，这也是XBOX的宣传用语，表明XBOX将满足不同类型玩家的要求。他表示，微软为XBOX的玩家预估的年龄层是18～34岁之间，这一定位则意味着有意将XBOX定位为高年龄层玩家的豪华多媒体产品。微软将在2月初开始在日本进行大规模宣传活动，其中就包括密集的电视广告轰炸以及在发售当日于东京涉谷举行首发式。



微软将于日本流行文化的中心——涉谷举行XBOX的首发式。



锁定2月22日，"游戏绝不会相同。"

售价正式公布

虽然日元受到经济不景气的影响而大幅下滑，不过微软日版XBOX主机的售价却比业界估计的39800日元还要便宜！微软在会上正式宣布，日版XBOX主机的售价将为34800日元，比起美版XBOX 299美元的定价要略低一些。大浦常务表示，由于XBOX主机内自带硬盘以及MODEM，因此进行网络游戏将十分快捷。这也是在向与会者再次强调PS2上网需要花费比XBOX更高的一次性投资。主机的周边方面，微软将会推出黑、灰两款颜色的日版XBOX手柄，售价3500日元。DVD播放器为3800日元、记忆卡为3500日元——当然，如果你并不打算与朋友互换记录的话，这笔钱就可以省下了。



画面的上的数字不断改变，最终定格在了34800日元，日版XBOX的定价也已经确定了。



限定版XBOX主机公布



为了让XBOX在日本市场能够一展拳脚，微软的确是认真分析了日本玩家的消费心理。"限定版XBOX"就是与美版XBOX截然不同的一大卖点，看来微软的确是抓准了亚洲玩家喜欢"收藏"的这一心态。微软表示，将有一批特制的限定版XBOX于2月22日与普通版一同推出，主机的外壳以透明为主，机壳的中央没有普通版那样的一块绿色的XBOX标志，手柄采用的也是与机壳保持一致的透明材料。除了与普通版相同的基本配置之外，还会附送一个印有主机编号及比尔·盖茨签名的钥匙扣，限量出货50000台，售价39800日元，从2月2日起开始接受预订。



首发：12款游戏

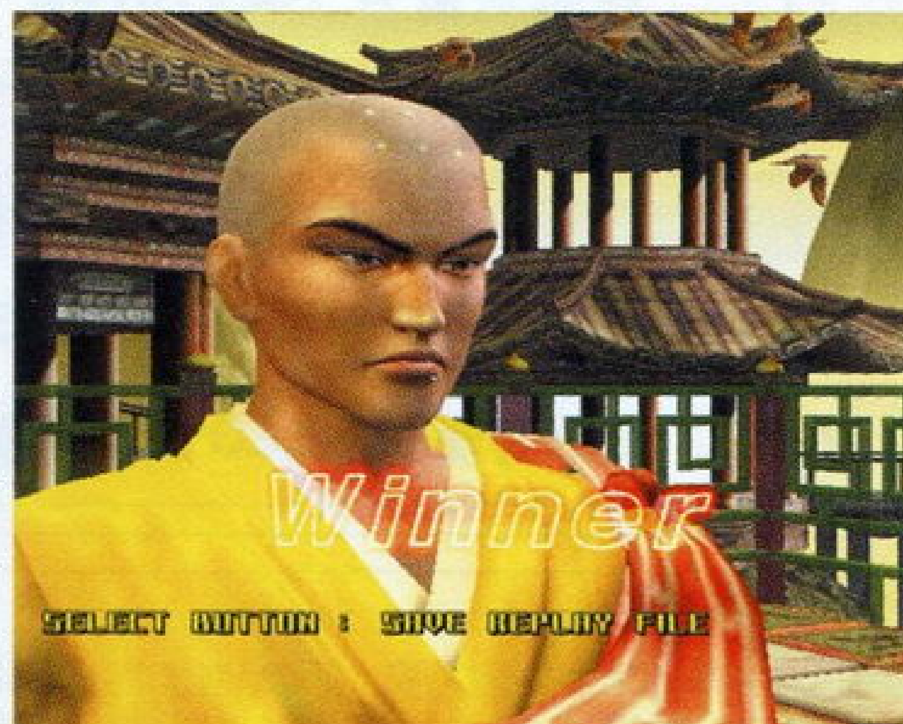
在美版XBOX发售当日，约有总共15款游戏与主机同时发售，而日版的数字则是"12"，微软相当明智地选择了"大量日本本土厂商的游戏+一小部分美版游戏"的战略，例如在美国大热的FPS游戏《光环》甚至连发售日也未确定。

事件 EVENT

铃木裕、片冈洋谈《VR战士4》

◆PS2版是SEGA-AM2的最优先计划

——前几天，实际试玩过PS2版后，对PS2的高移植度感到十分惊讶。这次是移植到第一次接触的PS2平台上，应该花了不少苦工吧？



铃木裕（以下简称铃木）：的确，要从性能相当高的NAOMI2基板上移植到家用主机这样的工作是相当辛苦的，但并没有因为这次是移植到PS2这个平台上而有特别之处。街机游戏的制作，可说几乎每次都像是开发全新的平台一样。对于这一次PS2版的《VF4》移植，因为是SEGA-AM2加入PS2平台的第一个作品，所以我们有无论如何都不能丢脸的想法。

——PS2版的开发大概是从什么时候开始的？

片冈洋（以下简称片冈）：首先在大约1年前开始对PS2的基础研究，在街机版的开发结束后，《VF4》的工作人员就全数投入了PS2版的开发工作。

——也就是说在大约半年间就完成移植了呢。

片冈：这样的日程对我们也相当吃力呢（笑）。但是现在仅以街机版的移植度来说，几乎可说已经是100%可以发售的状态了。接下来就是另外加入新的特色，来达到120%以上完成度的工作阶段。总之，工作人员们都很热情，



即使跟他们说"已经够了"，他们还是想要继续加入新的点子。

铃木：虽然原来街机版的工作人员已经安排了别的工作计划，但是PS2版可说是以目前SEGA-AM2的最优先计划在进行着。

——以街机版来说，《VF4》距离上一个作品已经是有5年之久的新作，对于《VF4》，在制作之前有没有什么样的目标？

铃木：前一代的《VF3》，在制作时加入了高低差等新要素，可说是一个极具挑战性质的作品。对于这样的挑战，玩家们的反应也让我们明白了他们对于《VF》的期望有多高。那么，"'《VF》系列'本质上有趣的地方是什么？"我们重新思考过后的作品就是现在的《VF4》了。判断对手会从上、中、下哪个方向攻击过来，从而采取什么样的对应，这就是《VF4》的概念。而实际上，从目前《VF4》玩家们的反应来看，我想这个方向应该是正确的。

片冈：除了游戏系统本身以外，对我来说也有"'《VF》系列'就是每一代都要采用最先进的技术来制作！"这样的想法。因此这一次的《VF4》试着在全国的游乐场中，结合了网络以及记录卡片等技术，我想正因为是SEGA，因为是《VF》，才能够获得这么大的回响。

——的确，对于绝对想要留下战绩纪录的玩家来说，记录卡系统的确能够符合他们的期望。

铃木：以前我们可能连自己的战绩都记不清楚。这样一来，至少有一个明确的数字作为参考。例如"已经玩了多少万元啊"之类的（笑）。

片冈：现在看VF.NET上面的排行，进行最多比赛的人已经达到了9986场。

在场所有人：啊！！

铃木：已经快到1万场了啊……如果这个人有好几张卡片的话，以个人来说就是玩了最多次的玩家了吧……实在厉害啊！



◆ TRAINING MODE会实现玩家们的期望

——目前街机版这么受到玩家喜爱，对PS2版您是如何看待它的地位的呢？

片冈：目前举例来说的话，即使推出赛车等等优质游戏，也没有办法让玩家们可以因此在网络上自夸。但如果在PS2版的《VF4》上够熟练的话，说不定也有机会在街机版上一展身手，我们是这样期待着的。除了家庭以外，我们还准备了街机厅这样一个表演舞台呢。

铃木：初学者先在PS2版上练习过后，再到街机上面尝试，如此一来就有机会在街机上培养出其他的高手来，我认为正因为是《VF4》才有可能做到这一点。



——在PS2版为练习而准备的TRAINING MODE当中，有"FREE""TRAIL"和"COMMAND"等三种练习模式，充实程度可说是以往家用版"《VF》系列"所无法比拟的呢。

片冈：从某种意义上来说，每一个开发人员自己也都是一位玩家，他们自己想到"如果可以这样的话"……这正是反映出他们的想法而产生的成果。

——看TRAINING MODE的图片中，指令输入似乎有两种表示方式？

片冈：数字型式，是用来表示指令输入的时间或是帧数的。而计量表的部分，则可以将指令输入的时间长短视觉化。只要看画面，就可以了解自己是否有同时按下按钮等，可以立即知道自己指令输入的错误的地方。

——应该也可以指定电脑对手使出某种特定技巧，然后再练习如何应付吧？

片冈：使用"FREE"练习模式的话就可以。首先操作CPU对手，输入你想要的技巧，让CPU记录下来。然后重复播放的话，电脑就会不断重复相同的技巧，玩家可以练习如何防御或是闪躲。实际上，只要是自己可以使得出来的技巧，电脑都完全可以复制出来。

◆总之PS2版的乐趣就是自由自在！

——跟其他模式的性质有些不同的A.I. SYSTEM MODE，是基于什么想法而产生的呢？

片冈：与这一次A.I.类似的系统，其实在《VF2》的时候也有。当时设计这个系统的程序员，希望让这个系统更加深入，才在这一次以原创模式的性质加到游戏中。



铃木：在第一作时，也有过不操作角色让他们自行战斗的实验。这一次的A.I.SYSTEM模式，与其说是动作型游戏，倒不如说它是思考型的游戏。相信这也将成为PS2版的乐趣之一。

——那么A.I.角色的段位会上升吗？

片冈：是的，让他们在KUMITE模式中出场的话就可以。搞不好，A.I.角色的段位会比玩家自己还要高也有可能（笑）。

铃木：替自己在KUMITE模式中战斗的A.I.角色加油，一定会让人感到十分热血的。敬请各位期待。

——在REPLAY MODE当中各角色的动作，也可以让A.I.角色学习是吗。

片冈：在ARCADE、KUMITE、VS三个模式当中的REPLAY DATA，都可以让A.I.角色学习。附带一提，连其他玩家所记录的REPLAY DATA也可以作为学习的来源。

铃木：例如有在目前所举办"格斗新世纪"冠军战的REPLAY DATA的话，那可是相当贵重的资料。在PS2版发售后，如果因为REPLAY DATA的交流能让玩家们产生新的沟通与互动，那是很令人感到高兴的。

——A.I.角色究竟能强到什么地步？

片冈：说老实话，我自己也无法估计A.I.角色究竟能够强化到什么样的程度……（笑）不过，不仅只是培育强力的角色，希望玩家们也能培养出具有独特个性的角色，然后带著记忆卡出去对战。

——在PS2版当中，还有收集道具等要素，一个人玩也能充分享受到乐趣。这都是开发之初就计划好的吗？

片冈：是的，虽然对core user来说，变得更强才是最大的目的，但玩家当中一定也有不想贸然与其他人对战的。对这样的玩家，我们也衷心地期盼他们能够享受《VF4》的乐趣。

铃木：当然，若是玩家们在PS2版练习过于能到街机厅里对战，对开发者来说是相当值得高兴的事情。不过从另一个角度来说，即使不这么做也能享受到游戏乐趣，可说是本次作品的一大特征。

——最后，请二位谈谈心中认为"《VF》系列"真正的魅力所在。

片冈：《VF》这个游戏啊，就像是运动一般。听到"九州有很强的玩家！"就搭飞机前往远征的人也有呢（笑）。说到底，不是"角色很强"而是"玩家很强"，正是它的乐趣所在。

铃木：也就是说，注目的焦点不是铁人28号，而是操作它的正太郎（笑）。实际玩过《VF4》的话，仅仅看画面就能看出"啊，就是那个人！"的例子也大有人在。像这样能够反映出玩家的个性特点之处，我认为正是"《VF》系列"才能达到的魅力所在！

软件 SOFT WARE XBOX版《NBA 2K2》画面公布

近日，在DC上大受好评的篮球游戏《NBA 2K2》拔得头筹，抢下"第一款SEGA发行的XBOX运动游戏"的头衔，并公布了XBOX版游戏画面。

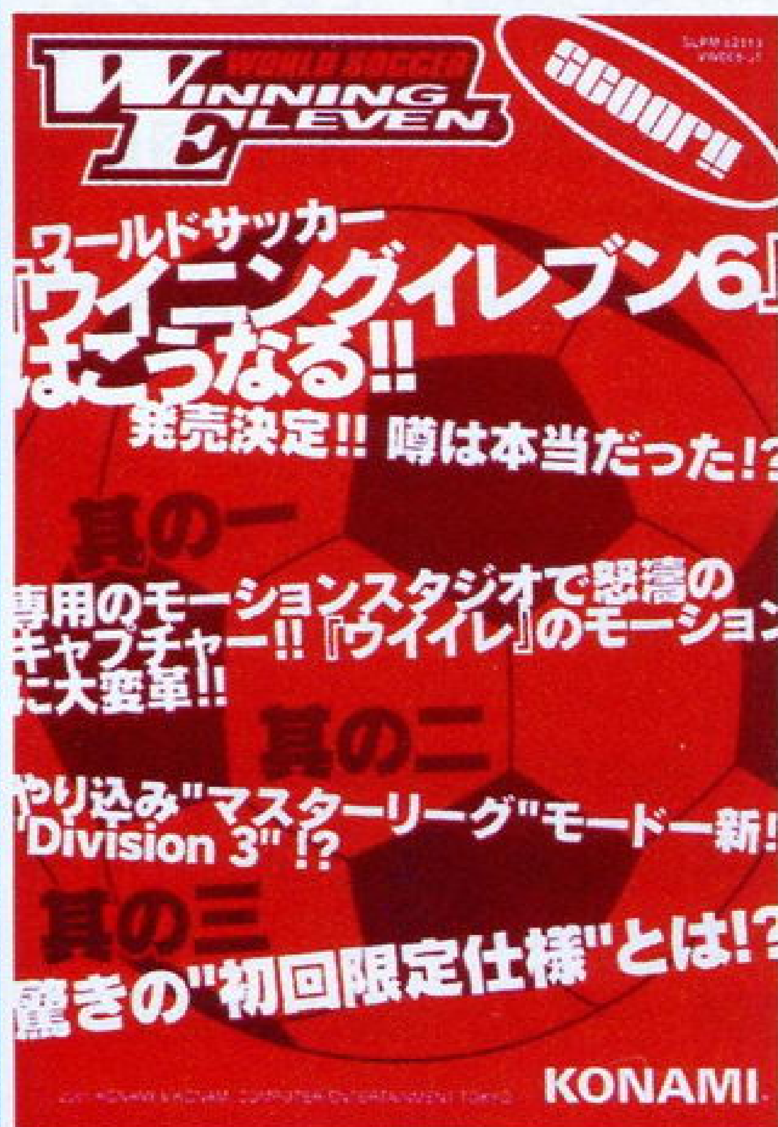
这款跨平台篮球游戏有DC/PS2/XBOX/NGC版（DC版已经发售），不过SEGA很公平，为了不让不同主机的玩家抱怨SEGA偏心，XBOX版的《NBA 2K2》游戏画面并没有由于XBOX的出色机能而大幅提素质，只是画面更圆滑而已。当然，该系列的FANS是不会在意这点小变化的，《NBA 2K2》之所以能够超过《NBA LIVE 2002》而成为篮球游戏玩家的最爱，靠的是超丰富的游戏性。图为公开的XBOX版的游戏画面。



特报 SCOOP 《WE6》未确定的新情报！！

文：HAYNES

1. 游戏的标题应该是《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002》，好长是吧，KCET自从《WE5》开始已经不使用"实况"这个名字。因为"WE"已经是一个深入人心的品牌了，发售日方面，内部还真的不敢说，因为EA内部有关人士表示，《FIFA WORLD CUP2002》一定会在全世界同步发售，而且肯定早于《WE6》，因此《WE》当然要把好戏放在后面，而KCEO那边则表示PS2版的《实况WORLD SOCCER 2002》将作为先头部队在5月左右发售，所以《WE6》发售日暂时是6月未定，或者是按照《WE3 WORLD CUP FRANCE 98》那样，在世界杯开幕前一个星期发售，也就是5月24日左右。（其实还是觉得有问题，与同社的秘密大作《XX2 自由之诗》有撞车问题）。游戏的售价6800日元，DVD，HDD对应。



2. 由于可能以DVD的形式推出，《WE6》作为亚洲市场（香港、台湾省行货版的推出）共同发卖的作品，当然要考虑到非日语地区，英日文的菜单、人名、解说词都是可供选择的。

3. 由于和EIDOS，ESPN及先前和欧洲足联的良好合作，球员的全实名登场非常可能，EA给《FIFA》的版权费颇为高昂，而《WE》现在也作为全世界好评热卖的游戏（欧洲名《PRO EVOLUTION SOCCER》，美版《ESPN MLS》），当然也舍得花这些钱。

3. 国家队数目方面基本以世界排名前70位来制作，面面俱到暂时不是KCET的想法。

4.MASTER LERGUE由于受到广大玩家的好评，这个模式充分提高了一个人游戏的耐玩度，所以扩容是肯定的，加入DIVISION 3后成为3等级，玩家要从第3级开始培养自己的队伍了。当然MASTER LERGUE要增加新模式，就是如同先前《JWE5》的球会管理模式及战绩预测模式，相当好，还可以玩足彩了。^_^并且，受玩家建议，MASTER CUP也考虑加入中，引进冠军杯的赛制。

5. 球员的动作因为采用新的动作捕捉技术将会更加细腻，逼真，动作的数量大约为《WE5FE》的两倍左右。

6. 球场因为要完全参照世界杯韩国日本2地的球场，要派专人去现场采集数据和资料，因此相当耗费功夫，数量方面，最起码有15个。

7. 裁判考虑加入中，先前KCEO提供了一些宝贵意见和经验，或许真的会看到球打在裁判身上改变方向啊。

8. 一直受到玩家批评的手球，开发人员正在研究中，动作判定相当重要，如果弄得不好，判定糊涂，还不如不加。

9. 球员设计中考虑采用"《心跳》系列"的EVS系统，让解说自动读出球员的正确名字，但是受到双语选择的影响，而且本身这个EVS系统很费容量，所以仍在检讨中。

10. 期待的网络对战系统也在检讨中，SEGA的PS2版《VF4》没有采用网络战系统，受很多因素影响，KCET最近在看SCEI的网络系统发展，如果如同SQOARE的PLAYONLINE那样纯熟的话，大型网络对战系统考虑架设中。

注：因为游戏开发度仍在2成左右，很多资料都有变更的可能，在这里，也希望广大《WE》爱好者提出宝贵意见，先前《WE5FE》的中场精彩会放系统就是受到玩家的意见。所以，《WE》 IS GAME OF SOCCER FANS。

外设 ACCESSORY SONY发表新款彩色打印机

SONY于近日公布了一款能连接PS2的彩色的打印机"TAPIS MPR-505"，通过USB接口与PS2连结，就能把漂亮的PS2游戏画面即时打印出来。



这个新款打印机属於SONY提倡的"GamePrint"计划中的一环，而目前PS2几款游戏也将对应该打印机，让玩家能在执行PS2游戏中随时把画面打印出来。该打印机将于2月23日推出，售价大约2万日元左右。

软件 SOFT WARE NGC版《炸弹人 次时代》画面初公开

HUDSON表示，他们加盟NGC的第一款游戏《炸弹人 次世代》将在今年内推出，售价未定，同时他们也公布了一些游戏画面。游戏的画面表现将采用3D卡通方式，充满轻松诙谐的风格，主角炸弹人为了阻止想要支配世界的"皮克皮克团"而踏上了征途！当然啦，"《炸弹人》系列"最有趣的多人对战模式依然会收录在其中!!



软件 SOFT WARE 《VR战士4》原声CD上市

SEGA宣布，为了配合PS2版的《VR战士4》的推出，会在2月6日发售一张《VR战士4》的原声CD，喜欢该游戏音乐的朋友不要错过了。

曲目如下：



1 A IGNITE YOUR HEART	11 BEHIND THE MIND
2 A STAND	12 A A TURNING OF LEAF
3 A WATCH OUT	13 A CUTTING EDGE
4 A BLUE IMPACT	14 A NIGHTMARE
5 A THE FORT	15 A THE LAST SURVIVOR
6 A DOJO A Ring of Strategy	16 A METAL DREAM
7 A THE GREAT WALL	17 A MELTING POT
8 A DEFILE A SANCTITY	18 A NITE CRAWLER
9 A TERMINUS	19 A RAY OF LIGHT (b.track)
10 A A STAR OF SAND	20 A BUZZ (b.track)

软件 SOFT WARE

警匪动作游戏《Good Cop Bad Cop》

英国游戏公司Revolution表示，他们开发了一款警匪动作游戏《Good Cop Bad Cop》（"好警察，坏警察"？并预计跨平台推出 PS2 / PC / XBOX GBA 版本。

玩家将扮演一个警探，为了追查25年前的杀父仇人，自愿成为卧底警探调查歹徒的阴谋，并为父报仇。不过跟一般警匪动作游戏敌我分明所不同的是，玩家在游戏中会受到各种引诱，如果错杀好人还会影响道德值，当个好警察、坏警察全看玩家的选择。游戏预计今年10月推出，图为PS2版的游戏画面。



软件 SOFT WARE

NGC版《食豆小精灵世界2》公布

NAMCO近日公布了NGC版《食豆小精灵世界2》(《PACMAN WORLD2》)的游戏画面，游戏将延续PS版的风格，为一款3D动作游戏，其中也包含了令人怀念的3D化的"吃豆"版面。图为公开的游戏画面。



软件 SOFT WARE

PS2版的《蜘蛛人》新画面

由NEVERSOFT ENTERNAMENT推出的PS版《蜘蛛人2 电磁狂魔》颇受玩家的好评，近日该公司首度公开了正在制作中的PS2版《蜘蛛人》的新画面。游戏的发售日未定。



软件 SOFT WARE

世嘉的异类足球游戏《SOCCER SLAM》

世嘉于近日公布了一款NGC版的足球游戏《SOCCER SLAM》，与其他"正常"的足球游戏所不同的是，这款游戏卖点并不是体现真实的足球动作，而是一款风格相当特别的异类足球，游戏采用4人对4人的方式，在一块小型足球场上展开激战，登场选手的造型也是怪异得可以，有壮汉、瘦子，甚至还有女性角色。从公开的画面来看，队员踢球的方式也多半以"超能力"居多，令人捧腹。



软件 SOFT WARE

PS的《风之克罗诺亚》新作

NAMCO于近日公布了一款《风之克罗诺亚》的最新作，令人意外的是游戏的平台居然是PS，更令人意外的是游戏竟然是一款体育游戏。新作名为《克罗诺亚 沙滩排球最强球队决定战》。从游戏的名字就可以看出这是一款沙滩排球游戏，不知道用《风之克罗诺亚》世界中的角色来打排球那是一种什么样的感觉呢？要知道这些角色都是跳跃高手啊。游戏预定春季推出。







短消息

■KOEI日前表示，他们的PS2动作游戏《真·三国无双2》创下该公司最佳销售成绩，自去年9月发售累积至今，日本国内出货83万套、北美出货18万套，合计出货破百万套，而KOEI也因《真·三国无双2》的大热卖而名利双收。

■HUDSON表示，去年12月3日推出的PS2《桃太郎电铁X》累积至今出货破50万套，远超过当初预期，而他们也将因此向上调升财务预测。

■KONAMI表示，KCET推出的《WE5最终进化版》所出货量已经达到了40万套，再加上《WE5》的57万套出货量以及欧洲地区《PRO EVOLUTION SOCCER》(《WE5最终进化版》的国际版)的64万套的出货量，使"《WE5》系列"的出货量达到了160万套。

近期新作发售时间

PLAYSTATION

1月					
1月24日	《东京魔人学院外法帖》	《东京魔人学院外法帖》	S·RPG	ASMIK	6800日元
1月24日	《寂静岭》(PSone Books)	《SILENTHILL》	A·AVG	KONAMI	1800日元
1月24日	《合金装备 索利德》(PSone Books)	《METAL GEAR SOLID》	ACT	KONAMI	1800日元
1月31日	《狂热节拍 6度混合 +核心混合》	《beatmania 6thMIX +CORE REMIX》	MUG	KONAMI	5800日元
1月31日	《魂之利刃》(PSone Books)	《SOUL EDGE》	FTG	NAMCO	1800日元
2月					
2月7日	《首都高 BATTLE R》(PSone Books)	《首都高バトルR》	RAC	元气	1800日元
2月7日	《玉茧物语》(PSone Books)	《玉茧物语》	RPG	元气	1800日元
2月7日	《星神 崩坏的苍蓝大地》	《HOSHIGAM～沉みゆく苍き大地～》	S·RPG	MAXFIVE	4800日元
2月14日	《V拉力冠军杯修改版2》(PSone Books)	《V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2》	RAC	SPIKE	1800日元
2月14日	《山脊赛车4》(PSone Books)	《RIDGE RACE TYPE 4》	RAC	NAMCO	1800日元
2月20日	《超时空之轮》(PSone Books)	《CHRONO CROSS》	RPG	SQUARE	2500日元
2月20日	《漂泊的故事》(PSone Books)	《VAGRANT STORY》	R·AVG	SQUARE	2500日元
2月20日	《圣剑传说 玛娜传奇》(PSone Books)	《圣剑传说～LEGEND OF MANA～》	A·RPG	SQUARE	2500日元
2月20日	《泪水晶传说》(PSone Books)	《デュープリズム》	A·RPG	SQUARE	2500日元
2月28日	《网球王子》	《TENNIS PRINCE》	SLG	KONAMI	5800日元
3月					
3月未定	《真·女神转生Ⅱ》	《真·女神转生Ⅱ》	RPG	ATLUS	4800日元
3月未定	《来自TV动画 ONE PIECE 伟大的战斗！2》	《From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE！2》	FTG	BANDAI	价格未定

PLAYSTATION2

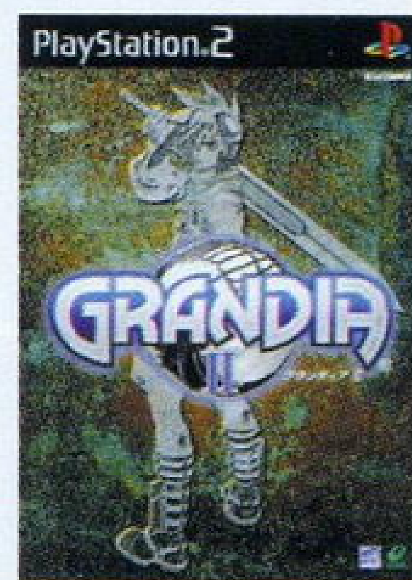
1月					
1月24日	《三国志Ⅷ》	《三国志Ⅷ》	SLG	KOEI	9800日元
1月31日	《VR战士4》	《バーチャファイター4》	FTG	SEGA	6800日元
1月31日	《格兰蒂亚 XTREME》	《グランディア エクストリーム》	RPG	ENIX	7800日元
1月31日	《格兰蒂亚 XTREME》限定版	《グランディア エクストリーム》限定版	RPG	ENIX	9800日元
1月31日	《冬季运动会2002》	《ハイパースポーツ 2002WINTER》	SPG	KONAMI	6800日元
1月31日	《最终幻想Ⅹ国际版》	《ファイナルファンタジーX インターナショナル》	RPG	SQUARE	7800日元
1月31日	《大头拳击2》	《READY 2RUMBLE BOXING ROUND》	FTG	MIDWAY	6800日元
1月31日	《水上摩托艇拉力赛》	《WAVE RALLY》	RAC	EIDOS	6800日元
2月					
2月7日	《SSX TRICKY》	《SSX TRICKY》	RAC	EA SQUARE	5800日元
2月7日	《侍～SAMURAI～》	《侍～SAMURAI～》	ACT	SPIKE	6800日元
2月7日	《魔法运动 强力击球者2》	《マジカルスポーツ HardHitter 2》	SPG	魔法	5800日元
2月7日	《扣杀球场 职业对抗赛》	《SMASH COURT PRE TOURNAMENT》	SPG	NAMCO	6800日元
2月7日	《闪电风暴 凤凰行动》	《THUNDER STRIKER OPERATION PHOENIX》	STG	EIDOS	6800日元
2月7日	《美国职业冰球联赛2002》	《NHL 2002》	SPG	EA SQUARE	6800日元
2月14日	《太空频道5 第二集》	《SPACE CHANNEL 5 PART2》	MUG	SEGA	5800日元
2月14日	《灵魂吸收者2》	《SOUL REAVER2》	ACT	EIDOS	6800日元
2月14日	《最终电车》	《最终电车》	AVG	VISIT	5800日元
2月14日	《帝国时代Ⅱ王者们的时代》	《AGE OF EMPIRES Ⅱ THE AGE OF KINGS》	RTS	KONAMI	6800日元
2月14日	《三国志战记》	《三国志战记》	SLG	KOEI	6800日元
2月14日	《BASS STRIKE》	《バスストライク》	ETC	THQ	6800日元
2月14日	《双心》	《DUAL HEART》	RPG	SCEI	5800日元
2月21日	《格兰蒂亚Ⅱ》	《GRANDIA Ⅱ》	RPG	ENIX	6800日元
2月28日	《键盘高手 二度混合＆三度混合》	《KEYBOARD MANIA 2ndMIX & 3rdMIX》	MUG	KONAM	6800日元
2月28日	《遥远的时空中2》	《遥かなる时空の中で2》	AVG	KOEI	6800日元
2月28日	《遥远的时空中2》千禧版	《遥かなる时空の中で2》プレミアムBOX	AVG	KOEI	8800日元
2月28日	《异度传说 第一章 力的意志》	《ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志》	RPG	NAMCO	7800日元
2月28日	《异度传说 第一章 力的意志》千禧版	《ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志》プレミアムボックス	RPG	NAMCO	12800日元
2月28日	《RPG创作室5》	《RPG MAKER 5》	ETC	ENTERBRAIN	7800日元
2月未定	《宇宙战舰大和号伊斯坎德尔的追忆》	《宇宙战舰ヤマト イスカンダルへの追忆》	SLG	BANDAI	6800日元
3月					
3月7日	《鬼武者2》	《鬼武者2》	A·AVG	CAPCOM	6800日元
3月7日	《剑豪2》	《剑豪2》	FTG	元气	6800日元
3月7日	《创造球会2002》	《2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!》	SLG	SEGA	6800日元
3月7日	《PSYVARIAR完全版》	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》	STG	SUCCESS	5800日元
3月7日	《PSYVARIAR完全版》攻略DVD同捆版	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》攻略DVD同捆版	STG	SUCCESS	7800日元
3月7日	《PSYVARIAR完全版》原声CD同捆版	《PSYVARIAR COMPLETE EDITION》原声CD同捆版	STG	SUCCESS	7800日元
3月7日	《魔术师奥芬》KADOKAWA THE BEST	《魔术师オーフェン》KADOKAWA THE BEST	A·RPG	角川书店	2980日元
3月14日	《勒芒24小时》	《LE MANS 24 HOURS》	RAC	SEGA	6800日元
3月14日	《荒野兵器进化版3》	《WILD ARMS ADVANCED 3rd》	RPG	SCEI	5800日元
3月14日	《荒野兵器进化版3》千禧版	《WILD ARMS ADVANCED 3rd》プレミアムボックス	RPG	SCEI	8800日元
3月14日	《BLACK/MATRIX Ⅱ》	《BLACK/MATRIX Ⅱ》	RPG	NEC INTERCHANNEL	价格未定
3月28日	《铁拳4》	《TEKKEN4》	FTG	NAMCO	6800日元
3月28日	《超级机器人大战 IMPACT》	《スーパーロボット大战 IMPACT》	S·RPG	BANPRESTO	7980日元
3月28日	《超级机器人大战 IMPACT》限定版	《スーパーロボット大战 IMPACT》限定版	S·RPG	BANPRESTO	9980日元
3月28日	《王国之心》	《KINGDOM HEARTS》	RPG	SQUARE	6800日元
3月28日	《阿尔卑斯滑雪3》	《ALPINCE RACE3》	SPG	NAMCO	6800日元
3月28日	《湾岸午夜赛车》	《湾岸ミッドナイト》	RAC	元气	6800日元
3月未定	《幻想水浒传Ⅲ》	《幻想水浒传Ⅲ》	RPG	KONAMI	价格未定
3月未定	《星之海洋3 直到时间的尽头》	《STAR OCEAN3 TILL THE END OF TIME》	RPG	ENIX	价格未定
3月未定	《世界拉力锦标赛》	《WRC～WORLD RALLY CHAMPIONSHIP～》	RAC	SPIKE	6800日元
3月未定	《KANON》	《KANON》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800日元
春季预定	《最终幻想Ⅺ》	《FINAL FANTASY Ⅺ》	RPG	SQUARE	价格未定

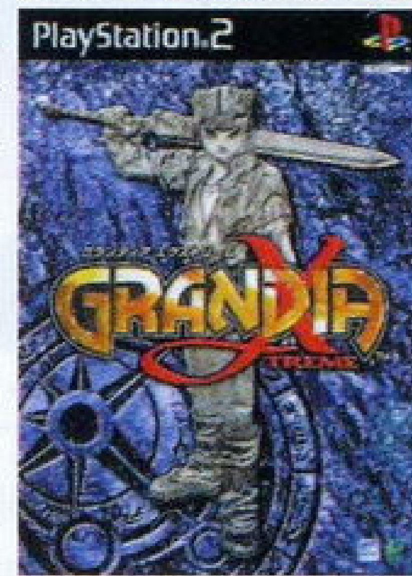


"日本游戏销量职业联赛2002～2003赛季"终于打响！这一次的揭幕战的主角是PS2版的SEGA-AM2大作《VF4》，配角则是一堆PS的廉价游戏。由山田直树扮演的"拉面手"在镜头前力度十足且非常有技巧地"耍弄"着手中的拉面，随着他一声声的高声大喝，整个面馆也随之震动起来——是的，做拉面和玩《VF4》同样是需要有非常高的技巧的！与《VF4》一同推出的还有由制作周边产品而著称的大厂HORI推出的《VF4》专用摇杆，据试过了这款摇杆的《VF》达人们称，这是HORI有史以来的最高杰作！！当然，到底是不是



只有自己亲身试过了才知道。(另：近日HORI又公布了一款专为《铁拳4》而制作的街机摇杆，比起《VF4》的专用3键摇杆，品质先不说，至少能够适应更多的游戏那倒是真的。)PS方面出现的一个比较"可喜"的现象就是SQUARE、NAMCO、KONAMI等大厂的名作终于要在一二月份推出PSone Books版了。游戏本身与普通版无疑，而售价则只有原来定价的三分之一左右，比"THE BEST"版本更加便宜，有心收集这些名作的玩家们要注意啦。《格兰蒂亚XTREME》与《FF X国际版》也将在1月31日一起推出，喜欢RPG的玩家有福了。2月份的游戏市场由于有了XBOX的参与，热闹度为80%，发售当日同时推出12款游戏，这不是哪台新主机发售时都能够做得到的。仔





春季预定	《FIFA 世界杯 这样你就是教练了！》	《プロジェクトFIFAワールドカップ それなら君が監督！》	SLG	EA SQUARE	6800 日元
春季预定	《AUTO MODELLISTA》	《アウトモデリスタ》	RAC	CAPCOM	价格未定
春季预定	《枪下游魂 3 恐龙危机》	《GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS》	STG	CAPCOM	价格未定
春季预定	《JOJO 的奇妙冒险 黄金的旋风》（暂名）	《ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋风》	ACT	CAPCOM	价格未定
春季预定	《封神演义 2》	《封神演义 2》	RPG	KOEI	6800 日元
春季预定	《心跳回忆 女性版》	《ときめきメモリアル GIRL SIDE》	SLG	KONAMI	价格未定
春季预定	《装甲核心 3》	《アーマード・コア 3》	ACT	FROM SOFTWARE	价格未定

GAMEBOY ADVANCE

2 月					
2 月 7 日	《炸弹人 MAX2 炸弹人版》	《ボンバーマン MAX2 ボンバーマンバージョン》	ACT	HUDSON	4800 日元
2 月 7 日	《炸弹人 MAX2 MAX 版》	《ボンバーマン MAX2 マックスバージョン》	ACT	HUDSON	4800 日元
2 月 14 日	《BLACK BLACK》	《BLACK BLACK》	RPG	CAPCOM	4800 日元
2 月 14 日	《女子职业网球 POCKET》	《WTA ツアーテニス ポケット》	SPG	KONAMI	5800 日元
2 月 21 日	《足球小将 翼 荣光的轨迹》	《キャプテン翼 荣光の轨迹》	ETC	KONAMI	5800 日元
2 月 28 日	《伍佑卫门 新刃出动》	《ゴエモン ニューエイジ出动！》	ACT	KONAMI	5800 日元
2 月 28 日	《J 联盟 POCKET2》	《J リーグポケット 2》	SLG	KONAMI	5800 日元
3 月					
3 月 8 日	《沉默的遗迹 艾斯特波利斯外传》	《沈默の遗迹～エストポリス外传～》	RPG	TAITO	5800 日元
3 月 8 日	中文译名未定	《コロコロパズル ハッピィパネッチュ！》	PUZ	NINTENDO	4800 日元
3 月 15 日	《K-1 格斗 POCKET》	《K-1 ポケットグランプリ》	FTG	KONAMI	5800 日元
3 月 28 日	《光明之魂》	《SHINNING SOUL》	RPG	SEGA	5800 日元
3 月 29 日	《火炎之纹章 封印之剑》	《ファイアーエムブレム 封印の剑》	S・RPG	NINTENDO	4800 日元
3 月 29 日	《阵形足球 2002 觉悟吧！世界杯！》	《フォーメーションサッカー2002～めざせ！ワールドカップ～》	SPG	SPIKE	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

2 月					
2 月 14 日	《VR 射手 3 ver.2002》	《バーチャストライカー—3 ver.2002》	SPG	SEGA	6800 日元
2 月 21 日	《动物番长》	《动物番长》	ETC	NINTENDO	6800 日元
3 月					
3 月 14 日	《实况世界足球 2002》	《实况ワールドサッカー2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
3 月 15 日	《EXTREME G3》	《EXTREME G3》	RAC	ACCLAIM JAPAN	5800 日元
3 月 22 日	《生化危机》	《biohazard》	AVG	CAPCOM	6800 日元
3 月 22 日	《街头 NBA》	《NBA STREET》	SPG	EA SQUARE	5800 日元
3 月 22 日	《星球大战 流浪中队 II》	《スター ウォーズ ローグスコードロン II》	STG	EA SQUARE	6800 日元
3 月 29 日	《NBA COURT SIDE2002》	《NBA コートサイド 2002》	SPG	NINTENDO	价格未定

DREAMCAST

2 月					
2 月 7 日	《樱大战 2 求你别死去》纪念版	《サクラ大战 2～君、死にたもうことなかれ～メモリアルパック》	SLG+AVG	SEGA	3800 日元
2 月 7 日	《J 联盟 观赏足球》	《J リーグ スペクタクルサッカー》	SPG	SEGA	5800 日元
2 月 7 日	《不思议的迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟见参！》	《不思议のダンジョン 风来のシレン外传 女剑士アスカ见参！》	RPG	SEGA	6800 日元
2 月 14 日	《太空频道 5 第二集》	《SPACE CHANNEL 5 Part2》	MUG	SEGA	5800 日元
2 月 28 日	《Milky Season》	《ミルキィシーズン》	AVG	KID	6800 日元
3 月					
3 月 7 日	《樱大战 3 巴黎在燃烧吗？》纪念版	《サクラ大战 3～巴里は燃えているか～メモリアルパック》	SLG+AVG	SEGA	3800 日元
3 月 14 日	《咕噜咕噜温泉 3》	《ぐるぐる温泉 3》	ETC	SEGA	4800 日元
3 月 21 日	《樱大战 完全保存版》	《サクラ大战 COMPLETE BOX》	SLG+AVG	SEGA	18000 日元
3 月 21 日	《樱大战 4 恋爱吧，少女》	《サクラ大战 4 ～恋せよ乙女～》	SLG+AVG	SEGA	6800 日元
3 月 21 日	《樱大战 4 恋爱吧，少女》初回限定版	《サクラ大战 4 ～恋せよ乙女～》初回限定版	SLG+AVG	SEGA	8800 日元

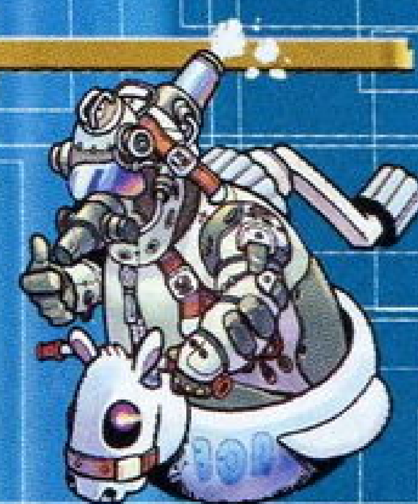
XBOX

2 月					
2 月 22 日	《幻魔 鬼武者》	《幻魔 鬼武者》	AVG	CAPCOM	6800 日元
2 月 22 日	《信长的野望 岚世纪》	《信长の野望 岚世纪》	SLG	KOEI	9800 日元
2 月 22 日	《ESPN 冬季极限运动 滑雪板 2002》	《ESPN WINTER X GAMES SNOWBORADING 2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
2 月 22 日	《死或生 3》	《DEAD OR ALIVE3》	FTG	TECMO	6800 日元
2 月 22 日	《DOUBLE-S.T.E.A.L》	《ダブル スティール》	RAC	BUNKASHA GAMES	6800 日元
2 月 22 日	《天空 TENKU 自由式滑雪》	《天空-Tenku- Freestyle Snowboarding》	SPG	MS	6800 日元
2 月 22 日	《空军三角洲 II》	《エアフォースデルタ II》	STG	KONAMI	6800 日元
2 月 22 日	《冬季运动会 2002》	《ハイパースポーツ 2002WINTER》	SPG	KONAMI	6800 日元
2 月 22 日	《寂静岭 2 最后的诗》	《サイレントヒル 2 最期の诗》	AVG	KONAMI	6800 日元
2 月 22 日	《街头喷射小子未来版》	《JET SET RADIO FUTURE》	ACT	SEGA	6800 日元
2 月 22 日	《老鼠》	《ねずみくす》	ACT	MS	6800 日元
2 月 22 日	《纽约计划 世界街道赛车》	《Project Gotham: World Street Racer》	RAC	MS	6800 日元
2 月 28 日	《斩 歌舞伎》	《斩 歌舞伎》	FTG	元气	6800 日元
2 月 28 日	《金属迷宫》	《メタルダンジョン》	A・RPG	PANTHER SOFTWARE	6800 日元
2 月 28 日	《式神之城》	《式神の城》	STG	MEDIA QUEST	6800 日元
3 月					
3 月 7 日	《NBA LIVE 2002》	《NBA ライブ 2002》	SPG	EA SQUARE	6800 日元
3 月 7 日	中文译名未定	《ピストロ きゅーぴっと》	AVG	SUCCESS	6800 日元
3 月 14 日	《实况世界足球 2002》	《实况ワールドサッカー2002》	SPG	KONAMI	6800 日元
3 月 21 日	《枪之女神》	《GUN VALKYRIE》	STG	SEGA	6800 日元
3 月 28 日	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	《机甲兵团 J-PHOENIX+》	SLG	TAKARA	6800 日元
发售日未定					
发售日未定	《恐龙危机 3》	《DINO CRISIS 3》	AVG	CAPCOM	售价未定
发售日未定	《梦幻之星在线》	《PHANTASY STAR ONLINE》	A・RPG	SEGA	售价未定
发售日未定	《光环 战斗进化》	《HALO COMBAT EVOLUTION》	FPS	MS	售价未定
发售日未定	《世嘉 GT2002》	《SEGA GT2002》	RAC	SEGA	售价未定

细看一下 XBOX 的首发游戏发售表，你会发现除了专业的RPG玩家，几乎所有玩家都“真的能够”在发售当日买到自己比较喜欢的游戏：《幻魔 鬼武者》、《死或生 3》以及《街头喷射小子未来版》相信最有可能成为发售当日最走红的游戏。本刊也将在下一期全面介绍XBOX的发售盛况及重点游戏！2月份的PS2市场的重点是在末期，准确地说是2月份的最后一天——2月28日，在这一天会有一款拥有大量核心FANS的游戏推出——《异度传产 第一章 力的意志》，根据日本相关媒体的统计，日本玩家对于这款游戏的销售成绩普遍看好，多半都预测会达到80万套或以上。而截稿前的最新消息指出游戏将会以一张D9 DVD的形式推出，而并非之前所说的两张DVD，当然，“D9”则意味着游戏的内容不会有所减少，反而能让玩家省去游戏中途换碟的麻烦。2月14日情人节这一天SEGA在三台主机上都有所奉献，在PS2与DC上同时推出的是《太空频道 5 第二集》，此作中漂亮的ULALA又唱又跳又演奏乐器，相信会一扫同社《REZ》的失败造成的影响吧！在NGC上推出的《VR射手3 ver.2002》，注意看游戏的封面包装一的那个足球——“飞火流星”！看来就算是无法亲自踢上一次这个“高贵的足球”，至少也能在游戏里面过过瘾了！2月7日的《樱大战2 求你别死去》纪念版不但售价仅为3800日元，并且还会附送一张收录了历代珍贵影像的DVD！此时不出手更待何时呢？



离正式发售日还有一个多月，SCEI的官方网站就已经宣布开始《鬼武者 2》的预定活动，看样子这一次是不会像前作那样有着反复延期的恶习了，只是，“松田优作”能够像“金城武”那样在PS2上再度获得成功吗？而随着《鬼武者 2》的发售，热闹程度达到120%的3月商战也就来临了……



日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

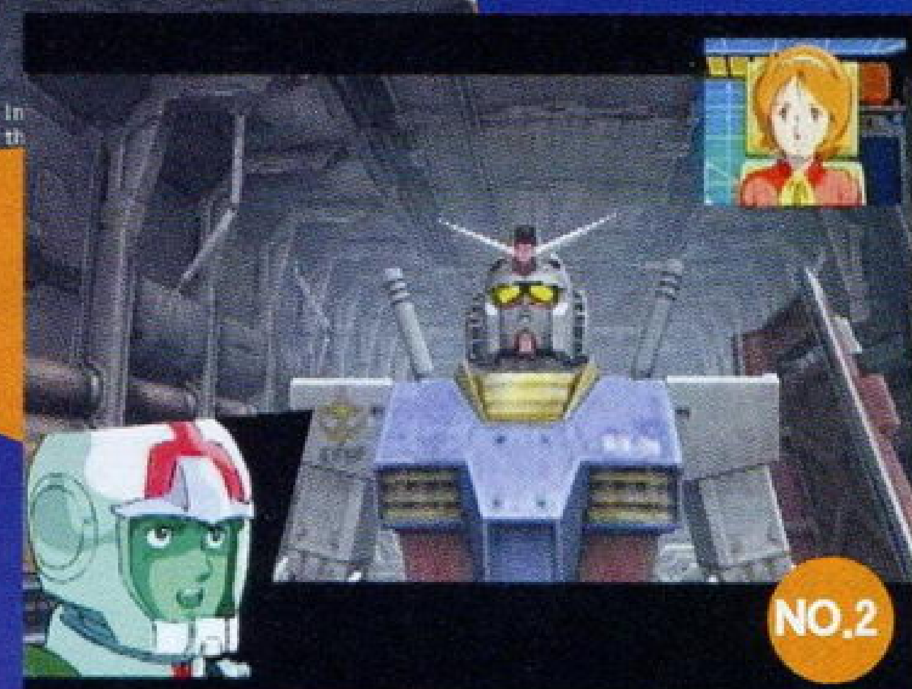
2002年1月7日~1月13日

名次	游戏	资料
1	GT赛车 东京概念车赛2001	SCEI■PS2■RAC■2002-01-01■4万9910套◆累计28万2444套
2	机动战士高达 连邦对吉翁DX	CAPCOM/BANDAI■PS2■ACT■2001-12-06■2万7851◆累计77万2876套
3	桃太郎电铁X 九州编	HUDSON■PS2■TAB■2001-12-13■2万7165套◆累计39万2941套
4	世界足球胜利11人5 最终进化版	KONAMI■PS2■SPG■2001-12-13■2万4254套◆累计33万3614套
5	全明星大乱斗DX	任天堂■NGC■ACT■2001-11-21■2万3973套◆累计95万5468套
6	动物之森+	任天堂■NGC■ETC■2001-12-14■1万7600套◆累计26万8567套
7	勇者斗恶龙IV	ENIX■PS■RPG■2001-11-22■1万5250套◆累计110万5977套
8	Q版赛车HQ 2 NEW!	TAKARA■PS2■RAC■2002-01-10■1万4899套◆1万4899套
9	PIKMIN	任天堂■NGC■RTS■2001-10-26■1万3845套◆累计40万8783套
10	合金装备 索利德2 自由之子（含限定版）	KONAMI■PS2■ACT■2001-11-29■1万3564套◆累计81万4240套
11	古惑狼4	KONAMI■PS2■ACT■2001-12-20■1万3313 套◆累计25万0008套
12	马克西莫	CAPCOM■PS2■ACT■2001-12-27■1万3160 套◆累计7万6397套
13	杰克和达斯特 旧世界的遗产	SCEI■PS2■ACT■2001-12-20■1万2764套◆累计16万0905套
14	犬夜叉	BANDAI■PS■RPG■2001-12-27■1万1971套◆累计13万2308套
15	洛克人EXE 2	CAPCOM■GBA■A·RPG■2001-12-14■3万8209套◆累计16万2586套
16	索尼克大冒险2 战斗	SEGA■NGC■ACT■2001-12-20■1万0700套◆累计12万0433套
17	游戏王6 专家版2	KONAMI■GBA■ETC■2001-12-20■1万0700套◆累计20万9316套
18	真·三国无双2	KOEI■PS2■ACT■2001-09-20■1万0558套◆累计76万0576套
19	实况职业棒球8 决定版	KONAMI■PS2■SPG■2001-12-20■9712套◆7万7994套
20	特鲁尼克大冒险2 ADVANCE	ENIX■GBA■RPG■2001-12-20■9473套◆累计12万9387套

本次能够上榜的游戏都有一定份量和水准（《Q版赛车HQ2》除外），更是有好几款百万或者有望突破百万销量的大作夹杂在其中，使得现在整个游戏市场好戏不断。《GT赛车 东京概念车赛2001》以超高素，超低价格作为卖点，自然表现不俗，连续在榜首停留数周。以高达在日本的人气，本身游戏在街机上就有很好的表现，PS2可以说是完全移植，利用网络又可以进行最多4人的对战，自然狂受欢迎。CAPCOM和BANDAI这次可真是做了桩一本万利的好买卖啊！任天堂的两款作品长期停留在榜上同样高居不下，这和游戏拥有极好的口碑有着莫大的关系，能够使其持续热销。SOINC TEAM将旗下招牌作品《索尼克大冒险2》移植到了NGC上，来到NGC上的索尼克其销量却早已经超过去年在DC上的总销量，这真是个令人无奈的现象。很多日本厂商都抱怨，连他们自己都搞不清楚倒是什么样的游戏才能迎合众多玩家的口味。







日本最新主机销量排行榜

2001年12月24日~2002年1月6日

主机名	本周销售	市场占有率
PS2	56万3636台	39.2%
GBA	50万2221台	34.9%
NGC	26万9250台	18.7%
PSone	4万0057台	2.8%
GBC	2台2087台	1.5%
WSC	8716台	1.2%
DC	5786台	0.4%

由于最近各大机种风头都很强劲，现在日方数据已经很难统计确定的总销量是多少，而只得公布每周的销售情况。现在PS2每周都可以卖出近50万台，这是个多么可怕、庞大的数字啊。仅仅只需要这样持续贩卖一个月，PS2又可以将打下的江山稳稳地掌控在自己手中。GBA是已经是毫无争议的掌机之王，虽然世界上还是有一两家公司宣布推出新型掌机，虽然它们的掌机性能能够超过GBA，但是没有强劲软件厂商的支持，到时候的命运同样是被任天堂无情地镇压下去。就连SCEI也对外宣布他们暂时还不考虑参与掌机市场的竞争，因为这无异于搬起石头砸自己的脚。2月22日，XBOX就要携带众多“家丁”挥师攻打日本本土，SCEI和任天堂这次完全是主场作战，“朋友来了有好酒，若是那豺狼来了迎接它的只有……”。

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2	赛马	SEGA
2	VR战士4	FTG	SEGA
3	机动战士高达 连邦VS.自护DX	FTG	CAPCOM
4	铁拳 4	FTG	NAMCO
5	格斗之王2001	FTG	EOLITH
6	太鼓之达人2	MUC	NAMCO
7	POWER SMASH 2	SPG	SEGA
8	VR射手 3	SPG	SEGA
9	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	CAPCOM
10	RACE ON	RAC	NAMCO

盘点 2001 年游戏界

统筹：SOUL、Solidus Gouki
协力：纱迦、ACE飞行员、LIKY、D·S、阿修罗

去年 2 月号（总第 27 期）上的《2000 年游戏盘点》推出之后，得到了各路玩家们的一致好评，这对为了制作《2000 年游戏盘点》而每天熬夜的小编们来说，可谓是最大的回报。

既然《2000 年游戏盘点》大受欢迎，那自然是要推出续集的。（笑）今年的《盘点 2001 年游戏界》当然是经过了各方面的大幅强化而推出的。首先《盘点 2001 年游戏界》与去年相同，收录了发售于 2001 年的所有值得关注的游戏，我们对每款游戏都给出一个全面而又简短的简介，务求在最短的篇幅里带给大家最大的信息量；其次我们还加入了编辑部对游戏的推荐度、编辑部游戏大奖、全年游戏销量表等，再加上每个月都有的业界大事新闻总结——我们希望能尽量完整地将2001年游戏界展示给大家！希望众小编呕心沥血的《盘点2001年游戏界》能成为玩家们的游戏"圣经"！希望《盘点 2001 年游戏界》能成为 2002 年最耐看的文章之一！

游戏信息框说明

游戏的中文名		发行公司／制作公司	游戏发售日	编辑部推荐度
Dreamcast	游戏原名		游戏类型 游戏题材	游戏媒体／枚数
	游戏人数	记忆要求	系列作／原创	推定销量
	对应的周边			《FAMI 通》评分

注：推定销量——推定销量的统计范围为从 2001 年 1 月 1 日至 2001 年 12 月 30 日该游戏在日本国内的销量。《FAMI 通》评分——日本权威杂志《ファミ通》对游戏的评分，满分 40 分，30 分以上入殿堂，30～31 分入银殿堂；32～34 分入金殿堂；35～40 分入白金殿堂。游戏发售日——游戏均为 2001 年内发售的游戏，其中发售日前加有"*"号的表示此为美版发售日。游戏媒体中，NGC 的为特制的 8cm DVD-ROM。

游戏类型说明

ACT	动作游戏
A · RPG	动作角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A · AVG	动作冒险游戏
ETC	其他
FREE	完全反射视点类
FPS	第一人称视角游戏
FTG	格斗游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S · RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

2001 年所有的精彩游戏在这里集结！

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

1 月 January

2001年对于游戏业，甚至整个世界来说都绝不是平凡的一年。这一点从头一个月就已经显出了征兆。

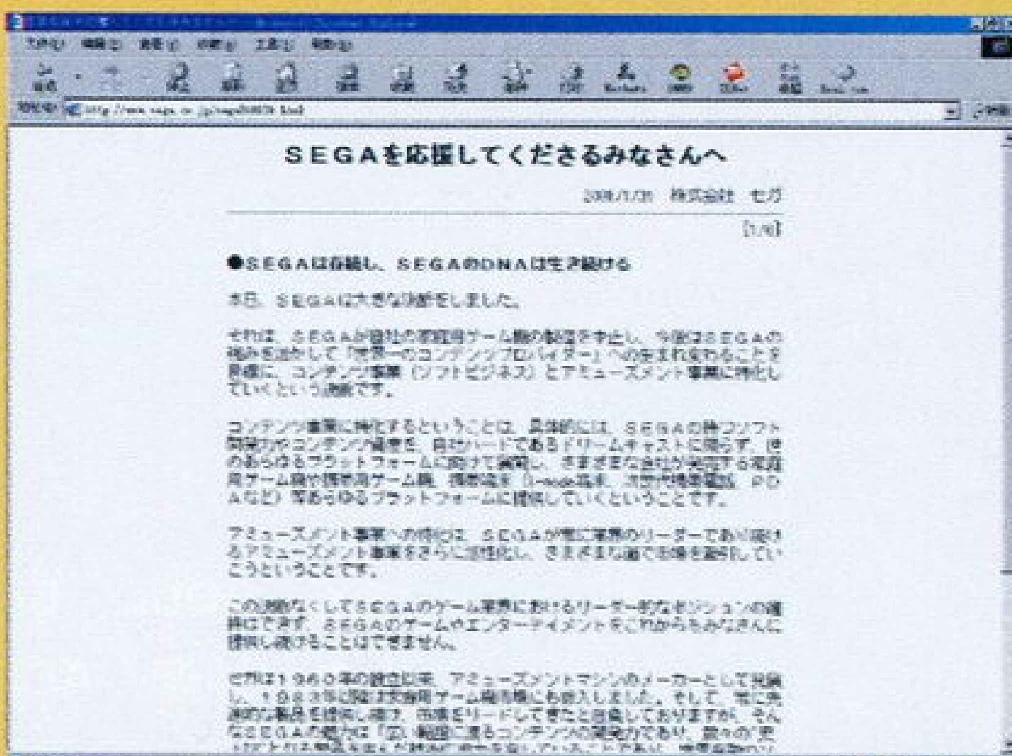
◆1月6日，微软在拉斯维加斯举行的"消费者电子商品展"上首次公开了其首台家用主机 XBOX 及其手柄的造型设计，并采用播放影像的方式公开了两款对应游戏。XBOX公布出来的强大的性能列表以及巨大的体积都令玩家们惊叹不已。微软表示将会在年内同时推出美版及日版主机，欧洲明年。正式的发售日将在 5 月的 E3 展上公布。在此之前，微软将会首次参加于 3 月底举行的东京春季游戏展。



◆1月22日，SQUARE 在其"经营战略说明会"上一口气公布了 11 款"《FF》系列"作品。同时还向任天堂表达了非常强烈的加入 GBA 的愿望。但任天堂的山内溥社长并没有成全SQUARE的这一心愿，他表示SQUARE若想在GBA上发售《FF IV》、《FF V》、《FF VI》就必须得在 NGC 上开发两款《FF》新作。

◆1月24日，SEGA 宣布将停产近况越来越差的DC主机，并将展开跨平台的软件业务，开始了由硬件厂商向软件厂商转型的第一步。DC 主机将于 3 月 1 日正式停产，并且同日主机价格将从 19900 日元下调至 9900 日元，下调幅度高达 50%。

"我们要成为世界最强的游戏提供商，就是要通过游戏本身对游戏平台的趋势产生决定性的影响，并且拉近一切不同游戏机的距离，然后向全世界深爱游戏的人献上SEGA的精彩游戏，并尽全力让整个世界都了解 SEGA 的魅力所在！"


SEGAを応援してくださるみなさんへ

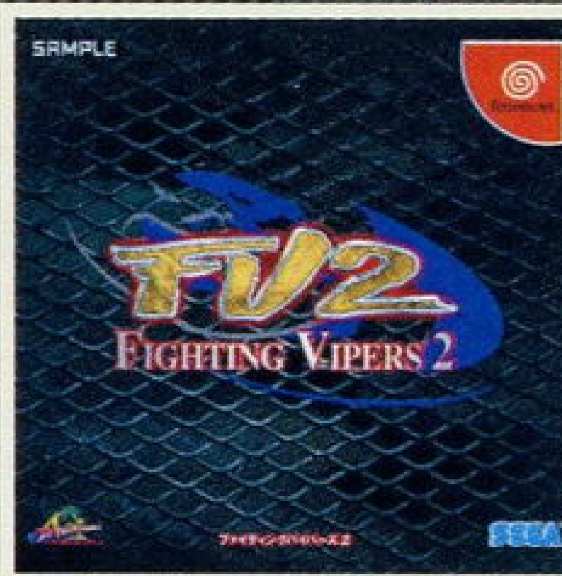
喷射小子豪华版		SEGA／SMILEBIT	1 月 1 日	★★★★☆
Dreamcast	デ・ラ・ジェット セット ラジオ		ACT 街头动作游戏	GD-ROM × 1
	1 人	4 格	系列第 1 作加强版	推定销量：约 3 万
	对应振动包、VGA-BOX			《FAMI 通》评分：-



《喷射小子》（又译《街头涂鸦》）是 SEGA 出品的动作游戏。因为该作将多边形的画面处理得像二维动画感觉的新技术—— TOON RENDERING 引起了业界的广泛关注，现在业界众多大作纷纷采用了该项技术。游戏中玩家要在城市中的街道中穿梭，完成各种复杂的、难度极高动作的同时在特定地方用喷漆画出图案，当然动作的重点还是放在如何到达特点地点的过程。这次的《豪华版》自然是原作加强版，增加了 2 个新场景、8 项新任务。敌人、喷漆及背景音乐都得到进一步的强化。



格斗之蛇 2		SEGA／SEGA － AM2	1 月 18 日	★★★☆☆
Dreamcast	FIGHTING VIPERS 2		FTG 3D 格斗	GD-ROM × 1
	1～2 人	11 格	街机移植	推定销量：约 4 万
	对应街机摇杆、振动包、VGA-BOX			《FAMI 通》评分：30



《格斗之蛇》由开发《VR 战士》的 AM2 开发。这一次的《格斗之蛇 2》可以说是完全移植，游戏以平衡性及各种新颖的系统著称。如本作的"SUPER KO"系统及前作就有的"壁破坏"系统，具有相当的表演性和爽快性。另外使用吉他和滑行板等道具进行格斗也是其他格斗游戏所没有的乐趣。除此之外游戏中还加入了 3 名隐藏角色（分别是B.M.、KUHM 和 DELSOL）和一些隐藏 COLOR，而使他们出现的方法是达到一定的游戏条件，使得该游戏非常耐玩！同时也能够看出游戏的制作小组费了相当大的精力投入该作的开发当中。



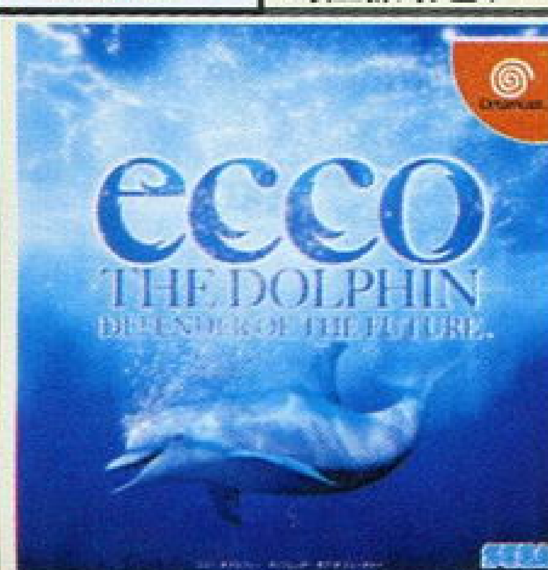
千兆战机 2	CAPCOM	1月18日	★★★☆☆
Dreamcast	GIGA WING 2	STG 科幻	GD-ROM × 1
	1～4人 19格	街机移植	推定销量：约2万
	对应街头摇杆、振动包、DC键盘、VGA-BOX		《FAMI通》评分：27



由CAPCOM出品的分数最高可达20位的超豪华STG，背景改为全3D，比前作进步了不少。由于拥有抵消敌方火力的系统，因此敌方的火力也上升到了前所未有的程度，画面之凌乱足以使人目瞪口呆。游戏的难度很高，能够通关已属不易，要得到高分更是难上加难。新增的分数爆发系统是得高分的关键，场面极为壮观，但由此引发的游戏难度也相当大。游戏的人设不俗，更备有画廊模式，玩家需不断研究才能收集所有的画，大大提高了游戏的耐玩度。追求刺激的游戏迷尽可一试。



ecco 海豚 未来的守护者	SEGA	1月25日	★★★☆☆
Dreamcast	ecco THE DOLPHIN～Defender of the future～	A·AVG 动物	GD-ROM × 1
	1人 8格	系列第3作	推定销量：约2万
	对应振动包、VGA-BOX		《FAMI通》评分：29



DC版《海豚》是先推出海外版才推出这个日版。《海豚》是SEGA公司在MD时代的一部巨作，在这部新的DC版的《海豚》中，利用DC机能，游戏展现出美仑美奂的海洋风景，海洋的瑰丽、浩大在游戏中都表现得淋漓尽致，甚至会让玩家感觉就像是自己在海中漫游，在这样的背景下，游戏还配有波澜壮阔的交响乐背景音乐。为了解决游戏中的"谜"，ECCO要仔细倾听同伴及水晶的话语，从中得到的线索着手解决，动作是游戏的主要组成部分，因此除了解谜以外，对玩家也有一定的动作要求。



鬼武者	CAPCOM	1月25日	★★★★☆
PlayStation 2	鬼武者	A·AVG 历史	DVD-ROM × 1
	1人 记忆要求	原创	推定销量：98万2875
	对应DUAL SHOCK1、2		《FAMI通》评分：35



以活跃在港台及日本地区的著名艺人金城武为角色原型制作的战国剑术游戏，以CAPCOM所擅长的AVG的方式来表现，游戏的素质是可以得到一定的保证的。与强调节省子弹、回避敌人为主的《生化危机》系列"不同的是，该作更加强调近身格斗时用刀挥击敌人时的爽快感，防御键的出现也使得战斗更具有战略性。大胆地将历史人物、事件游戏化之后的效果比较令人满意，对于其中重要历史人物的重新塑造也非常成功。游戏的OPENING CG品质极为出色，由著名的音乐人佐村河内守先生负责的音乐部分也非常震撼。



合金弹头 X	SNK	1月25日	★★★★☆
PlayStation	METAL SLUG X	STG 动作＋战争	CD-ROM × 1
	1～2人 1格	街机移植	推定销量：约4万
	无		《FAMI通》评分：27



SNK的最强2DSTG终于登陆PS！系列作所表现出来的想象力和幽默感足以让人致敬。本作是《合金弹头2》的加强版，以难度著称的本作一直都是街机迷的重点研究对象，此番登陆PS自然是大受好评。SNK向NEO·GEO以外机种上移植的作品，品质一向都很难有保证，但本作绝对可以算是个例外，街机版的一切感觉都被完全保留，如果不是因为需要读盘，已经可以认为是100%完美移植。而且SNK还在游戏中加入了全新的生存模式，难度极高，使得玩家在通关之后继续游戏还能找到新的乐趣，从而极大地提高了游戏的耐玩性和可玩性。



2月 February

◆2月8日，原SQUARE董事会会长武市智行、副社长坂口博信、董事松正嗣辞任，武市智行将成为SQUARE的合约顾问；坂口博信转任合约制社员，重新全身投入游戏的制作当中；平松正嗣改任执行董事。这一次的高层变动，与SQUARE自立社以来年终结算首次出现赤字有着直接的关系。

◆SCEI宣布原计划于2月15日推出的PS2超白金作品《GT赛车3 A规格》将延期至4月25日推出。

◆2月14日，SEGA、NAMCO以及SEGA子会社WOW ENTERTAINMENT宣布将合作开发街机光枪游戏《吸血诡夜》。游戏将采用与PS2有着互换性能的SYSTEM-246基板。

◆2月23日，日本东京街机展召开。在展会上SEGA正式公开了街机巨作《VR战士4》的开发画面。游戏将采用SEGA的最新基板NAOMI2开发。画面表现异常出色，预计夏天首先推出街机版，PS2版未定。

◆《鬼武者》成为PS2上首个出货量突破百万的游戏。在随后出货的《鬼武者》游戏包装上，都能看到"祝！100万出货达成"的圆型贴纸。

三国志 VII	KOEI	2月1日	★★★☆☆
PlayStation	三国志 VII	SLG 历史	CD-ROM × 1
	1人 14格	系列第7作	推定销量：约4万
	无		《FAMI通》评分：30



光荣同名电脑名作的PS移植作品。与同系列之前的作品比起来，本作最大的变化就在于玩家所控制的角色不再仅仅是君主，玩家可以扮演任何一个武将来进行游戏，因此即使说本作是系列中具有革命意义的一作也毫不为过。此外本作还加入了多重结局的设定，如果要达成较好的结局，玩家不能一味地穷兵黩武，还要狠抓内政，令玩家即使到了游戏后期也不能有丝毫的放松，这对玩家提出了更高的要求，也给了玩家多次通关的动力。只是偶尔出现的读盘时间还是会让人不快。



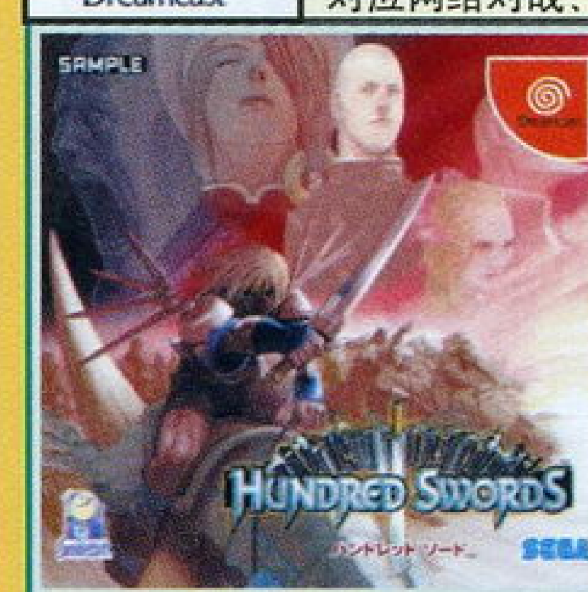
黄金国之门 第3卷	CAPCOM	2月2日	★☆☆☆☆
Dreamcast	エルドラドゲート 第3	RPG 幻想	GD-ROM × 1
	1人 16格	系列第3作	推定销量：18万2942
	对应VGA-BOX、DC键盘、记录互换		《FAMI通》评分：25



CAPCOM雄心勃勃的月刊RPG之作，但由于DC停产，系列长度被迫缩短，导致本来就不够丰满的剧情再次缩水。游戏的系统和前2卷区别不大，依然没有升级一说，战斗更强调道具的合成与武器的搭配。新加入的几位角色个性不够鲜明，而前2卷的角色随着时间的推进也渐渐淡忘，从前2卷中继承下来的道具还是看不出有什么太大的作用。不过游戏的整体风格还是那么清新，天野喜孝大师的画风还是那么令人着迷。可以想象，如果DC没有停产的话，CAPCOM肯定会将这个系列不断完善，可惜……



百剑	SEGA/SMILEBIT	2月15日	★★☆☆☆
Dreamcast	HUNDRED SWORDS	RTS 幻想	GD-ROM × 1
	1～4人 27格	原创	推定销量：约4万
	对应网络对战、DC键盘、振动包、VGA-BOX		《FAMI通》评分：31



《百剑》是由SEGA子公司Smilebit开发的即时战略游戏大作。游戏的世界观以剑与魔法的时代为主。和大多数即时战略一样，《百剑》将兵种划分成基本兵种和上级兵种两大类，他们都有各自的特点，合理利用每个兵种的特点打击敌人就可以轻松地获得战斗的胜利。游戏的画面给人一种清晰明快的感觉，对各战斗单位的刻画也十分细致，战斗场面的描绘也可以说令人满意。游戏兵种不是很多，战场也不够大，如果不掌握兵种特性很难取得战斗胜利，有兴趣的玩家可以好好研究一下。



空中的舞蹈 i

空中的舞蹈 i	SEGA/SEGA-AM2	2月15日	★★★☆☆
Dreamcast	AERO DANCINE i	SLG 战机	GD-ROM × 1
	1～4人 / 14格 / 系列第5作		推定销量：约3万
	对应网络、振动包、ASCII MISSION STICK、DC键盘、DC对战线、VGA-BOX		《FAMI通》评分：31

DC上没有太多模拟座舱类射击游戏，而SEGA的《AERO DANCING i》可以说是一款最具代表性的游戏。这是一款充分利用DC机能，力求以最真实、最华丽的表现带给玩家飞行战斗的乐趣的游戏。游戏画面将完美地呈现战斗机的质感、驾驶舱的配置、空中云雾、光影甚至水蒸气的表现，让玩家彻底融入到游戏中。本作新增加大量的现役真实战机，并大幅强化了战机飞行时的物理性及飞行员的生理变化，极速爬升所带来的"白日现象"和极速俯降所带来的脑部充血晕眩这些生理反应你都会在游戏中看到。

超时空要塞 M3

超时空要塞 M3	翔泳社	2月22日	★★☆☆☆
Dreamcast	マクロスM3	SLG 战机＋动画	GD-ROM × 1
	1人 / 4格 / 动画改编		推定销量：约4万
	对应振动包、VGA-BOX		《FAMI通》评分：27

日本超人气动画名作"《超时空要塞》系列"拥有极高的知名度，因此每当有相关的新游戏推出时也必定会引起玩家的注意。精心制作的CG片头动感十足，让玩家在开始游戏之前便已经热血沸腾，但由于操作性还不够完美，在飞行演示中所展示的高难度技巧，却不能在实战中如实发挥出来，非常遗憾。另外该游戏的难度和电脑AI的攻击方式都设计得不够完美，有一些明显的BUG。值得一提的是该游戏的人设由美树本晴彦担任，绝对是FANS所期待的。

三国志 III

三国志 III	KOEI	2月15日	★★★☆☆
PlayStation	三国志 III	SLG 历史	CD-ROM × 1
	1人 / 5格 / 移植＋重新制作		推定销量：约2万
	无		《FAMI通》评分：28

"《三国志》系列"已推出8作，但在TV GAME玩家的心目中，《三国志 III》绝对是NO.1。此番在PS上重生，画面有了长足的进步，无论是色彩还是解析度都令老玩家欣喜若狂。游戏中所有角色的肖像都经过了重新绘制，另外还增加了一些全新的指令，激动人心的单挑画面亦有改进。而电脑的AI比起当年来也进步了不少，战争时思考的速度明显加快，旧版本中的一些BUG也被消除了。总之这是一款老玩家不容错过，新玩家亦可一试的作品。

恐惧反应 2: Retro Helix

恐惧反应 2: Retro Helix	EIDOS/Kronos Digita	*2月20日	★★☆☆☆
PlayStation	Fear Effect 2: Retro Helix	A·AVG 科幻＋冒险	CD-ROM × 4
	1人 / 1格 / 系列第2作		推定销量：-
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：-

延续第1作的创意，动画与角色行动的完美结合仍然让人印象深刻。说起来，该系列游戏的三维角色所使用技术的正是2001年在日本大行其道的TOON RENDERING技术，让三维的人物看起来仍和二维动画片的感觉一样，使人物与动画背景更完美地结合。操作系统也与第1作完全相同，不过在动作和解谜两项要素的难度上，可以说是变本加厉，但这也让游戏变得更耐玩。本作的主角换成了两个美女——Hana与Rain，故事不再像前作一样是与魔鬼有关，而是与新的生化药物有关，大篇幅的动画让本作同样用到了4CD-ROM的大容量。

偿

偿	SCE	2月22日	★★☆☆☆
PlayStation 2	tsugunai～つぐない～	RPG 冒险、幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 420KB / 原创		推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK2(只对应振动)		《FAMI通》评分：28

乍一看，这是一款到处都可以看得到的RPG，但其实这又是一款由SCE出品的有创意的RPG。游戏最大的特点就可以扮演游戏中的不同角色，可以是佣兵、商人等，主人公是一个负罪的人，为此弥补罪行，他必须利用寄魂的方法进入人们的体中，体验不同的人的生活，并由此改变城镇里人们的人生。战斗中4种卡片系统设计得非常有趣，画面素质也不错，背景音乐是如电影音乐一般给人以壮大感。但很可惜，游戏还是会有一些缺点，如游戏中的读盘时间过长、过于频繁，在地图画面移动时不能转换视角等。

塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章/时空之章

塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章/时空之章	任天堂	2月27日	★★★★☆
GBC GAME BOY COLOR	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	A·RPG幻想	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / GBC系列第2作		推定销量：39万1918/38万1940
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：31

任天堂人气A·RPG游戏在GBC上的最新作品，游戏以"大地之章"、"时空之章"两部同时推出，两章具有完全不同的剧情及解谜方式，"大地之章"是以变换季节来解谜和发展剧情，而"时空之章"是以变换时空为卖点。两部游戏之间也存在着紧密的联系，可以通过交换密码来取得重要道具，剧情上也存在着相当联系，玩穿一部游戏是不能见到最终BOSS的，必须通过一部的通关密码在另一部中继续游戏才能见到完整的剧情，相当有创意的设定。

记忆的影子

记忆的影子	KONAMI	2月22日	★★☆☆☆
PlayStation 2	Shadow of Memories	AVG 悬疑	DVD-ROM × 1
	1人 / 12KB / 原创		推定销量：约4万
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

以"时间"以及"空间"为关键词的AVG游戏，主角为了挽回自己以及他人"已死去"的命运而不得不在时空中往返，时间跨度长达数百年。这样的故事设定无疑对于那些对"时间"以及"空间"感兴趣的玩家有着非常大的吸引力。"将命运掌握在自己的手里"——这就是游戏给玩家带来的感觉。由于题材的缘故，游戏中几乎没有战斗。玩家可以专注于解谜及冒险。相比较剧情，游戏的画面、音乐以及人设的水准就要差许多了，沉闷的开场甚至让人失去了继续下去的信心。

3 月 March

◆3月6日，《DQ VII》荣获日本文化厅颁发的"媒体艺术祭"的大奖。《DQ VII》也是PS上惟一一款销量突破"四白金"（400万）的游戏，尽管作为日本的"国民级游戏"，《DQ VII》有这样的表现也令人叹服。

◆3月16日，CAPCOM宣布将会缩小街机部门的规模，更加努力地投入家用游戏的开发中。

◆3月16日，SEGA前会长大川功先生逝世，享年74岁。

◆第五届日本游戏大赏结果揭晓，SEGA的《PSO》凭借先进的技术以及游戏制作理念获得了最高荣誉——大赏。

◆3月21日，任天堂新一代掌机GBA正式发售，再次在日本各地引发排队潮，当天就售出65万台。与主机一同推出的25款游戏也取得了不错的成绩。GBA从发售起就已经奠定了其掌机霸主的地位。

无奖问题：这次"盘点"一共介绍了多少个游戏？

◆3月30日，东京春季游戏展召开。XBOX首次在亚洲地区现身，自然吸引了大量业内人士。TECMO首次公开XBOX版的《死或生3》。任天堂首次参加TGS，展出已发售的最新掌机GBA及其相关游戏。
◆任天堂新主机NGC确定发售日：9月14日。美版的发售日定在11月。
◆《FF X》确定发售日：7月19日；《FF》电影版《FF 灵魂深处》在北美的首映日也已确定：7月13日。
◆已经在家用机市场消失了的HUMAN的名作《钟楼》被CAPCOM接手，CAPCOM取得了《钟楼》的版权，将在PS2上开发《钟楼3》。
※3月中旬美国宣布完成了人类DNA测序工作，人类生命科学史上最伟大的工程——人类基因组计划将在2003年提前完成。
※3月23日，服役了15年的俄罗斯“和平”号空间站完成其历史使命，准确坠落于指定海域。



勇者斗恶龙 怪兽篇2 玛露达的不思议之键 鲁卡的冒险	ENIX	3月9日	★★★★☆
GBC GAME BOY COLOR	ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち	RPG 幻想	卡带
	1人 · 自带记忆功能 · 系列第2作第1部		推定销量：106万1879
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：34



在《DQM》获取巨大的成功后，ENIX再接再厉又推出《DQM2》不过这个新作共有两个主人公，游戏分成两部，且分别发售。游戏的主角是鲁卡和伊露，他们和经营牧场的父母一起过着幸福的生活，一天，他们在井里发现了“玛露达之国”，因此展开了寻求“不可思议之钥”的冒险。在先行发售的《鲁卡编》中，鲁卡当然就是主角。游戏方法仍与前作相同，在击倒怪兽后，让怪兽成为同伴可以达成收集怪兽的目的。让所得到的怪兽产下新种的怪兽也是游戏的乐趣之一，许多隐藏的超强怪兽就需要这种方法才能创造出来。



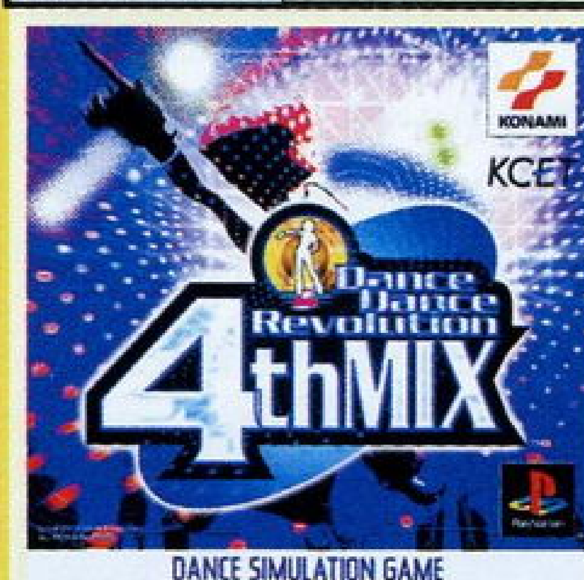
终级地带	KONAMI	3月1日	★★★☆☆
PS2 PlayStation 2	Z.O.E ZONE OF THE ENDERS	ACT 机器人+科幻	DVD-ROM×1
	1人 · 280KB · 原创		推定销量：12万7358
	普通版带有《MGS2》体验版、对应DUAL SHOCK2		《FAMI通》评分：31



2001年备受瞩目的机器人动作游戏，由小岛秀夫负责监制、新川洋司负责机械设计、冈村宪明（《心跳》系列制作人之一）负责剧本、西村诚芳（《G高达》、《高达V》、《高达W》及《高达X》动画系列的作画监督）负责角色设计。制作阵容超级豪华，故事时代为近未来，故事给人感觉很有“《高达》系列”的特色，人设更是如此。游戏中的场景为可以360度回转的天空，机器人可以作出射击、近战等不同的攻击方法，操作方法不会过难，又能让动作游戏高手感到满意。游戏画面极为华丽、漂亮，穿插于游戏中的还有精美的CG动画。



DDR 四度混音	KONAMI	3月15日	★★☆☆☆
PlayStation	DanceDanceRevolution 4th MIX	MUG 音乐+节奏	CD-ROM×1
	1～2人 · 1格 · 系列第4作、街机移植		推定销量：9万5896
	对应跳舞毯		《FAMI通》评分：28



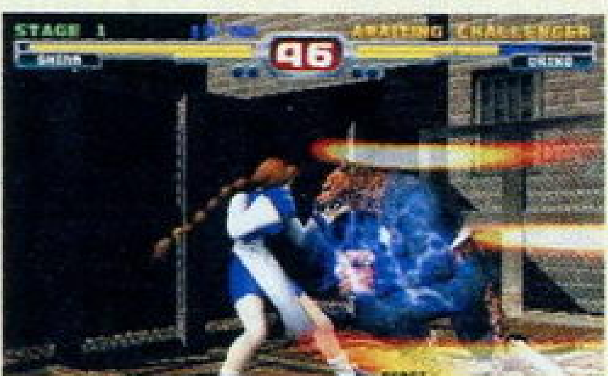
人气音乐游戏续作，不过由于街机版热潮的逐渐退却，使得此作不再像前作《DDR 3rd》那样给人一种耳目一新的变化。新曲的追加、角色的增加、游戏界面以及画面的改变都在情理之中，从前作一直延续下来的单人、对战以及DOUBLE模式都没有任何变化。与街机版相比隐藏的ENDING算是改变之一。6箭头的“SOLO MODE”是此作的最大特色，只是使用跳舞毯或是手柄似乎都无法完全体会到这个模式应该给玩家带来的乐趣或难度。完全意义上的FANS级作品。



血腥咆哮3	HUDSON	3月1日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	BLOODY ROAR3	FTG 三维格斗	CD-ROM×1
	1～2人 · 137KB · 系列第3作		推定销量：约5万
	对应DUALSHOCK1、2		《FAMI通》评分：29



《血腥咆哮》是HUDSON为数不多的FTG之一，角色可以在战斗中进行兽化很有创意。系列第1作只能算是平庸之作，第2作就具有一定水准了。此番登场到PS2上，攻击、防御、兽化时的特殊效果看上去更加眩目。游戏的人设向来就是系列的卖点之一，固有角色在新作中更具魅力，而新角色更是魅力十足。重新调整后的系统令战斗更加疯狂，还加入了相当多的隐藏要素，3DFTG的狂热分子值得一试。只是在前几作中就一直存在的平衡性问题，在本作中依然没有得到明显改善，几位过强的角色扼杀了一部分游戏性。



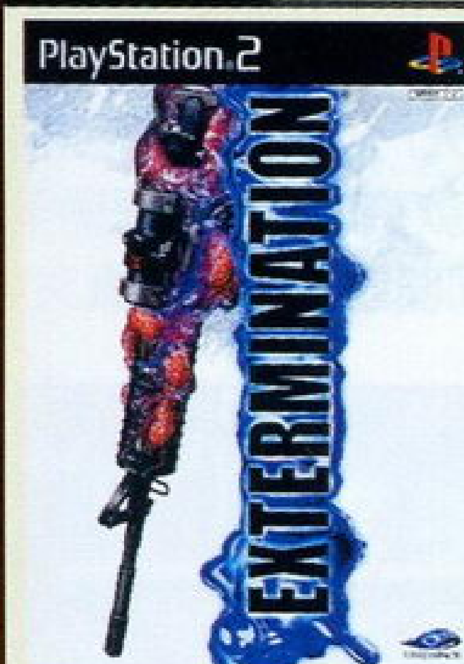
心跳回忆2 对战方块	KONAMI	3月15日	★★☆☆☆
PlayStation	ときめきメモリアル2 対戦ぱずるだま	PUZ 学园	CD-ROM×1
	1～2人 · 1格 · 系列第2作外传		推定销量：约3万
	无		《FAMI通》评分：24



以超人气美少女恋爱育成游戏《心跳回忆2》中的女孩子为主角推出的PUZ类游戏。比起前作而言，丰富了背景画面的表现，许多滑稽可爱的表情能够博得玩该游戏的玩家的会心一笑。但要取得最后的胜利就必须动一番脑筋，因此时间拖得越久紧张感也随之而来。游戏的乐趣所在还是双人对战，特别是达到强力连锁的条件后，得逞的一方往往能够取得极大的快感。游戏的系统和隐藏秘密都非常丰富，让玩家有百玩不厌的感觉，称得上一款成功的益智游戏。



毁灭	SCE	3月8日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	EXTERMINATION	A·AVG 科幻	DVD-ROM×1
	1人 · 88KB · 原创		推定销量：10万8071
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



SCEI在PS2上推出的一款原创A·AVG大作，当时免费派发10万张试玩版的气势令人印象深刻。游戏的故事同样是以近年来流行的“生化”为主题，游戏的场景完全用多边形进行描绘，角色有着独特的丰富的动作系统，因此游戏在发售前就广受关注。《毁灭》非常强调动作要素，游戏中出现的敌人也是异常强大，在弹药有限的情况下主角时刻都徘徊在生死的边缘，这给刚刚上手的玩家带来很大的挫折感。另外全多边形场景也暴露出很难弥补的缺点，一方面是不像2DCG背景一样华丽，另一方面是游戏的视角不容易进行合理的调整。



2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

ACE飞行员

《恶魔城 月之轮回》
《GT赛车3 A-规格》
《梦幻之星在线 Ver.2》
《最终幻想X》
《鬼泣》
《化解危机II》
《侠盗高飞3》
《PIKMIN》
《合金装备 索利德2 自由之子》
《ICO》



盘点 2001 年游戏界

From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE!

From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE!	BANDAI	3月15日	★★★☆☆
PlayStation	From TV animation ONE PIECE グランドバトル!	ACT+FTG 动画	CD-ROM × 1
	1~2人	1格	系列第1作
	推定销量：55万5407		
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：23



根据日本超人气的漫画作品《ONE PIECE》的TV版改编的对战游戏。与一般的格斗游戏所不同的是在该游戏中角色的活动空间范围很大，还设置有许多隐藏在宝箱中的道具。当两人对战的时候，如果合理使用这些道具的话，往往能够起到"一发逆转"的作用，战斗场面非常热闹，可以说这种对战游戏的类型与任天堂的"《全明星大乱斗》系列"相似。此外人气角色的招式完全参照原作的设计，让了解这部漫画作品的玩家在游戏时倍感投入。游戏大爆冷门地获得50多万的销量倒是让一众专家大跌眼镜。



首都高 BATTLE0

首都高 BATTLE0	元气	3月15日	★★★☆☆
PlayStation 2	首都高バトル0	RAC 赛车	DVD-ROM × 1
	1人	未明	系列第3作
	推定销量：16万1505		
	对应 GT FORCE		《FAMI通》评分：34



元气最值得称道的游戏之一就"《首都高》系列"，而这款游戏是系列的最新作了。本作基本上以DC的《首都高 BATTLE2》为基础，对车体的描绘已经达到了很高的水准，在声效方面也有了强化，在车种方面，本作收录了超过60种，共130款以上的车辆供玩家选用。本作最大的卖点首推全长180公里，"完全收录版"的日本东京高速公路！为了赢取巨额赌金，在夜深人静的时候，以300公里的时速飞驶在深夜的高速公路上，恐怕就是《首都高》的最引人入胜的地方吧？



啪啦啪啦 PARADISE

啪啦啪啦 PARADISE	KONAMI	3月15日	★★★☆☆
PlayStation 2	PARA PARA PARADISE	MUG 流行音乐	DVD-ROM × 1
	1~2人	未明	街机移植
	推定销量：约4万		
	对应		《FAMI通》评分：31



"啪啦啪啦舞"移植至PS2上，为此KONAMI还特地开发了专用的感应器，其诚意可见一斑。将个人表现力极强的舞蹈与游戏这两大元素完美地糅合在一起，这也只有开发了《DDR》、《狂热节拍》等系列的KONAMI才能做到。游戏的玩法相当简单，即使是从未接触过游戏的人也能够轻松"上手"，玩得尽兴。不过若想成为"高手"，还是需要相当的天赋以及苦练的。游戏虽好，不过，过于昂贵的专用感应器以及推出时间与街机版本的相隔太远却成为了一个致命伤。

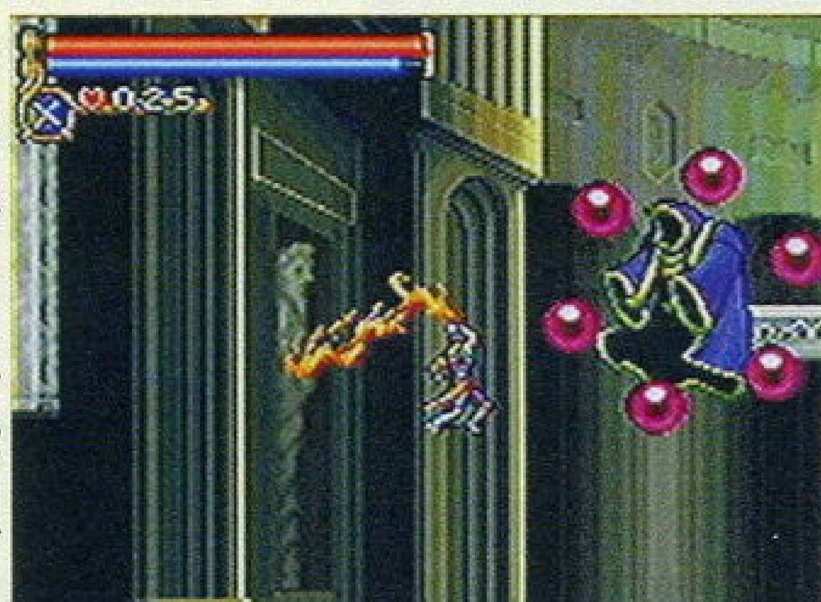


恶魔城 月之轮回

恶魔城 月之轮回	KONAMI	3月21日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	恶魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON	ACT 中世纪传说	卡带
	1人	自带记忆功能	GBA系列第1作
	推定销量：约5万		
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：27



GBA的首发软件之一，也是在国内一度被翻炒得最为厉害的GBA软件。游戏的系统以PS上《恶魔城 月下的夜想曲》为蓝本，并加入了独特的卡片组合系统，利用10张属性卡和10张效果卡可以组合出100种特效，从各种属性的特技到威力强大的召唤兽一应俱全，演出效果也相当华丽。游戏的手感相当不错，人物动作自然流畅，音乐、音效更是保持了系列一贯的高水准，某些场景的经典配乐熟悉得让人感动，遗憾的是画面整体色调有点偏暗，但绝不失精美。



我与魔王

我与魔王	SCE	3月15日	★★☆☆☆
PlayStation 2	ボクと魔王	RPG 幻想、冒险	DVD-ROM × 1
	1人	150KB	原创
	推定销量：7万4754		
	无		《FAMI通》评分：30



这是一个充满了幽默感的RPG，格调轻松，充满童话气息，适合于任何人玩。主人公的影子中存在着一个自称为"魔王"斯坦，不，应该是"斯坦利海哈特特利尼达多14世"，魔王的性格就和小孩子一样，又没耐心又傲慢。在主人公冒险的进程中，斯坦可以帮助主人公解决谜题，战斗中，斯坦也会在关键时刻发挥作用。游戏中的战斗不像传统的回合制，而是一种很容易掌握的大混战制，给人以相当的紧迫感。游戏的画面漂亮，用色鲜艳，但还是有一些缺点，如地图画面中有一些视点让人观看不便。



F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE

F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	任天堂	3月21日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	RAC 赛车	卡带
	1人	自带记忆功能	移值+重新制作
	推定销量：24万4153		
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：31



GBA的首发软件之一，也是当年SFC版《F-ZERO》的移植作。游戏是以一种被称为"F-ZERO"的反重力赛车为工具进行竞速的赛车游戏，游戏的赛道全部都是各个星球上特制的电路赛道，赛车跑起来时就会悬浮在空中，因此速度极强。为体现GBA的机能，此作充分利用了回旋放缩效果，使得赛车和赛道的立体感很强。游戏不仅对应多卡多人对战，也对应一卡多人对战（最大4人），因此可以很方便地和朋友一起来体会游戏的乐趣。但总的来说，游戏略显单调。



世界足球胜利十一人 5

世界足球胜利十一人 5	KONAMI	3月15日	★★★★★
PlayStation 2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	SPG 足球	CD-ROM × 1
	1~4人	108KB	系列第7作
	推定销量：51万4403		
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：34



超人气足球游戏系列在PS2上的第一击。在经历了PS版《WE2000》摸索之后的此作无论是在各方面都称得上是"最强足球游戏"——单单只是那些像极了真实球星的队员面部特写就足以让之前接触过该系列的人毫不犹豫地将其带回家了。大受欢迎的MASTER LEAGUE再度强化，除了新增多支俱乐部之外，赛制也进行了一些修改。平台由PS升级到了PS2，画面素质的变化可以用翻天覆地来形容。操作系统的强化、对球员动作的描绘也达到了相当的高度。游戏性一如既往的出色。惟一让人感到不满的就是读盘时间比起PS版来说要长出许多，频率也比PS版要高得多。



ADVANCE GTA

ADVANCE GTA	MTO	3月21日	★★☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	ADVANCE GTA	RAC 赛车	卡带
	1人	自带记忆功能	原创
	推定销量：约3万		
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：26



一款极具真实感的赛车游戏，游戏中登场的所有赛车全部都实现生活中各个大厂商的名车，包括本田、丰田、铃木登厂商的48款赛车，而且每辆车都用了15000以上的像素来表现，看上去非常真实。游戏中赛车的种类相当多，如吉普车、轻型私家车、跑车等（隐藏赛车还包括F-1和卡丁车）。赛车的零件也是少不了的，在比赛中获得优胜时，就能获得一些较高性能的的零件，甚至更好性能的赛车，所以很容易让人投入，为收集齐所有零件和所有赛车去不断努力吧。



无奖问题："盘点"中介绍的游戏你都玩过哪些？

超级马里奥 ADVANCE ｜ 任天堂 ｜ 3月21日 ｜ ★★★★☆

GBA
SUPER MARIO ADVANCE ｜ ACT 幻想 ｜ 卡带
1～4人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 移植＋重新制作 ｜ 推定销量：74万7792
对应通信对战线、一卡4人玩 ｜ 《FAMI通》评分：27



这是GBA上首款“马里奥”游戏，系统和舞台溶合了以前在FC上发售过的两款“马里奥”游戏，分别是1983年的《马里奥兄弟》和1992年的《超级马里奥USA》，而且还加入了SFC版《超级马里奥合集》的一些要素，角色都是以SFC版的为标准。基本的游戏方式是从马里奥、路易、香菇小子、碧奇公主中选择一人进行横版卷轴的动作冒险，画面充满童趣。另外游戏还收录了经典的被俗称为水管工的“MARIO BROS”模式，在此模式中还可以进行1卡4人联机游戏。



钻子先生2 ｜ NAMCO ｜ 3月21日 ｜ ★★★☆☆

GBA
MISTER DRILLER 2 ｜ PUZ 漫画风格 ｜ 卡带
1～2人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 系列第2作 ｜ 推定销量：11万3622
对应通信对战线 ｜ 《FAMI通》评分：31



在街机版中大受欢迎的游戏《钻子先生2》，移植手掌机后不仅保留了原有的系统，还额外添加了不少新要素和系统，而其中的“对战DRILL”更是紧张刺激，充分挑战玩家的IQ极限。玩过前作的玩家最大的不满之处就是该游戏不能双人对战，而该游戏终于可以对战了！GBA版的《钻子先生2》可以通过专用通信CABLE将两台主机连接起来对战，而对战模式中共有3种道具可以用来妨碍对手，合理使用这些道具就可以取得最后的胜利。



拿破仑 ｜ 任天堂 ｜ 3月21日 ｜ ★★☆☆☆

GBA
ナポレオン ｜ SLG 历史 ｜ 卡带
1人 ｜ 自记忆功能 ｜ 原创 ｜ 推定销量：约5万
对应通信对战线、MOBILE GB ｜ 《FAMI通》评分：27



游戏以1789年的法国革命为背景，描写了拿破仑四处征战的故事。游戏是以真实时间制的形式进行，总帅拿破仑可以在战场上自由移动，但他没有攻击力，只能对指挥官和士兵下达各种命令，让他们去采取相应行动。游戏共有31个版图（包括6个外传版图），地形从草原到雪地到沙漠再到海上异常丰富，画面表现也非常细致。敌人不仅有正规军队，还有许多巨大的怪物，使得战斗更加激烈。由于游戏对应MOBILE ADAPTER GB功能，所以还可以挑战特定关卡来参加网上排名等活动。



怪兽守护者 ｜ KONAMI/MOBILE 21 ｜ 3月21日 ｜ ★★★☆☆

GBA
MONSTER GUARDIANS ｜ RPG 幻想 ｜ 卡带
1人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 原创 ｜ 推定销量：约3万
对应通信对战线、MOBILE ADAPTER GB ｜ 《FAMI通》评分：28



主人公是一位能控制魔兽的少年（也可选择女主人公），为了能成为“传说的魔兽使”，并组成最强的魔兽军团，主人公必须带领自己的魔兽军队与敌方的部队战斗。战斗是采用小板块的SLG形式，而且是真实时间制，即敌我双方的魔兽都在版图上自由行动，主人公并不参战，只能在旁边对魔兽下达各种命令来指挥它们。游戏中的魔兽种类繁多，也拥有各种属性，它们不仅能通过战斗来升级，还能在合成屋合体，因此培养魔兽也是游戏的一大乐趣。



BATTLE NETWORK 洛克人 EXE ｜ CAPCOM ｜ 3月21日 ｜ ★★★☆☆

GBA
BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE ｜ A・RPG科幻 ｜ 卡带
1人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 原创 ｜ 推定销量：22万4837
对应通信对战线 ｜ 《FAMI通》评分：30



这是CAPCOM在GBA上推出的全新类型的“洛克人”游戏，游戏不再是以往的ACT形式，而改为A・RPG形式。战斗时敌我双方各在一块3×3的方格上行动，玩家可以手动控制洛克人完成攻击和回避动作。除了普通子弹的攻击，利用各种卡片还能完成许多特殊的攻击方式，例如光剑，手雷，甚至还有召唤，各种特殊攻击的表现方式也相当具有观赏性，这也是游戏最吸引人的一点。游戏中的卡片种类非常多，某些稀有卡片的获得还必须通过通信交换才行。



怪兽农场 ｜ TECMO ｜ 3月22日 ｜ ★★★☆☆

PS2 PlayStation 2
MONSTER FARM ｜ SLG 幻想＋育成 ｜ CD-ROM×1
1～2人 ｜ 252KB ｜ 系列第3作 ｜ 推定销量：18万2942
对应PICTURE PARADISE ｜ 《FAMI通》评分：31



“《怪兽农场》系列”最早发售于PS上，游戏的创意在于，让玩家放进任意一张音乐CD或是游戏CD，游戏就因此相应创造一只怪兽。这次游戏的平台转移到了PS2，自然就可以支持“放入DVD，创造出怪兽”。制作一款知名的游戏或是知名的电影DVD会生成一只怎样的怪兽呢，为了找出答案，玩家是就会对游戏产生了兴趣。另外也是使用“TOON SHADING”技术来描绘怪兽，让怪兽少了一份生硬，多了一份可爱。玩家可以进行培育生成的怪兽、再让它们进行战斗，从而进一步成长。玩家之间也可以拿各自育成的怪兽进行对战。



寂静岭 互动小说版 ｜ KONAMI ｜ 3月21日 ｜ ★★☆☆☆

GBA
PLAYABLE NOVEL SILENT HILL ｜ AVG 惊悚 ｜ 卡带
1人 ｜ 自带记忆功能 ｜ 系列第1作改版 ｜ 推定销量：约3万
对应MOBILE ADAPTER GB ｜ 《FAMI通》评分：26



主人公哈里与女儿谢丽儿驱车前往一个叫“寂静岭”的地方度假，途中不幸遇到车祸，哈里醒来时女儿已经失踪。为了找回女儿，哈里不得不在这个到处弥漫着浓雾、随处都是恶心怪物的陌生地方搜索……游戏的剧情基本上是遵照PS版《寂静岭》，但游戏方式变为互动电子小说形式，即用大量静止画面和文字来表现剧情，玩家通过选择一些选项来推动剧情发展。游戏画面和音乐素质极高，特别是开场的CG片段极为经典，效果之佳让人惊诧。



2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

纱迦

- 《决战Ⅱ》
- 《索尼克大冒险2》
- 《最终幻想X》
- 《零式枪手2》
- 《真・三国无双2》
- 《死或生3》
- 《强力扣杀2 世嘉职业网球》
- 《三国志》
- 《吸血诡夜》
- 《ICO》



盘点200… 年游戏界

风之克罗诺亚 2 望着被遗忘的世界

风之克罗诺亚 2 望着被遗忘的世界	NAMCO	3 月 22 日	★★★★☆
PlayStation 2	風のクロノア 2 ~世界が望んだ忘れもの~ ACT 幻想		DVD-ROM × 1
	1 人	370KB 系列第 2 作	推定销量：13 万 3401
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：33

游戏除了拥有绝美的游戏画面外，内容也相当丰富。本作叙述"鲁那迪亚"世界原有四个圣钟维护和平，不料神秘的第五圣钟降临，让世界陷入黑暗，为了维持世界和平，主角克罗诺亚再度出发为和平而战。这款游戏利用 3D 多边形表现出 2D 卡通的感觉，看起来非常讨人喜欢。NAMCO 的 3D 制作水准相信大家有口皆碑，加之 PS2 的超强硬件实力，该作的画面表现让人瞠目结舌，具有 2D 漫画风格的 3D 人物、平滑顺畅的动作、童话般的游戏场景与广阔的空间感以及多彩多姿的特效。游戏全部共有 24 个关卡，从村庄到城市，各种场景都有，真是让人兴奋！

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	CAPCOM	3 月 22 日	★★★★☆
PlayStation 2	BIO HAZARD CODE：VERONICA 完全版 A・AVG 惊悚		DVD-ROM
	1 人	103KB 系列第 4 作	推定销量：37 万 9205
	DUALSHOCK2 必须、《鬼泣》体验版同捆		《FAMI 通》评分：32

CAPCOM 在《生化危机》系列诞生 5 周年纪念日之际于 PS2 上投放了一颗重镑炸弹 ——《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》。精彩的游戏画面和引人入胜的故事情节都大大提高了该作的耐玩性。虽然以扑朔迷离的外传形式推出却与"《生化》系列"仍然保持着一定的联系，让玩家在游戏中感到亲切。在该作中，加入了 1 代中的反派角色威斯克的故事情节，另外在游戏画面及故事情节上也做了进一步改进。还附赠了 PS2 大作《鬼泣》的游戏体验版，绝对是喜欢 AVG 类型玩家的必玩之作，其经典程度不容错过。

实况 J 联盟 PERFECT STRIKER 3

实况 J 联盟 PERFECT STRIKER 3	KONAMI	3 月 22 日	★★★☆☆
PlayStation 2	实况 J リーグパーフェクトストライカー3 SPG 足球		CD-ROM × 1
	1~8 人	未明 系列第 3 作	推定销量：约 3 万
	对应 DUALSHOCK2、PS2 专用多人分插		《FAMI 通》评分：33

采用了最新的俱乐部球员资料，日本职业 J 联赛两级共 27 支队伍都收录其中，对于喜欢 J 联赛的玩家来说也是相当有用的资料。系统方面与之前推出的《实况世界足球 2000》以及《实况世界足球 2000 Final Edition》为蓝本，对于球员的动作有着更加细致的描绘，前作中令人无法忍受的漫长的读盘时间在这一作中也大大改善。CPU AI 调整则集中体现在守门员的反应以及后卫的防守能力上，令人感觉更加合理。比赛中随时可以 4 种阵形中进行任意的切换，也非常符合现代足球复杂多变的特点。

幻想水浒外传 Vol.2 水晶芭蕾的决斗

幻想水浒外传 Vol.2 水晶芭蕾的决斗	KONAMI	3 月 22 日	★☆☆☆☆
PlayStation	幻想水浒外传 Vol.2 クリスタルバレーの决斗 AVG 幻想		CD-ROM × 1
	1 人	1 格 系列第 2 作外传	推定销量：5 万 3649
	对应 DUALSHOCK（只对应振动）		《FAMI 通》评分：25

"《幻想》系列"已经被 KONAMI 一手扶持为大作系列，和游戏相关的小说、漫画、CD 甚至手机的待机画面等周边产品非常丰富，游戏《幻想水浒传》的世界观不断充实，KONAMI 确实是商场老手。2001 年，相继有两部系列外传游戏登场，包括 GBA 版的《幻想水浒传卡片故事》和这款《外传 VOL.2》。游戏类型与《外传 VOL.1》一样为文字冒险类，因此能够将《幻想水浒传 2》中插画的美工潜能发挥得淋漓尽致，游戏通过分支选项的选择来决定主角采取哪些行动，从而让故事发生变化。

ONI 零 复活

ONI 零 复活	PANDORA BOX	3 月 22 日	★★☆☆☆
PlayStation	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零~复活~ RPG 幻想		CD-ROM × 1
	1 人	1 格 系列第 4 作	推定销量：12 万 3707
	无		《FAMI 通》评分：24

SFC 上大受好评的"《ONI》系列"的最新之作。用一个词来评价这个游戏，那就是"朴素"。游戏的画面虽然比 SFC 时代强了不少，但与 PS 上的同类比起来就有一定差距了，让人一看上去就失去了想玩的冲动。游戏音乐也实在乏善可陈，特别是战斗音乐，自始至终都是一个调，对喜欢长期抗战的玩家来说绝对是一种折磨。不过系列的特征"转身"依然保留了下来，寻找神祇更是相当有乐趣，只是一定要用振动手柄才行。游戏的剧情也比较到位，很容易引起玩家的共鸣。

樱大战 3 巴黎在燃烧吗？

樱大战 3 巴黎在燃烧吗？	SEGA/OVERWORKS	3 月 22 日	★★★★★
Dreamcast	サクラ大战 3~巴里は燃えているか~ AVG+SLG 恋爱		GD-ROM × 3
	1 人	11 格 系列第 3 作	推销量：31 万 4933
	对应振动包、VMS 小游戏		《FAMI 通》评分：34

DC 上超人气的招牌游戏《樱大战 3》主要分为两大部分：剧情部分和战斗部分。大幅进化后的 LIPS 系统完美展现了情节设置的巧妙，配合"连锁事件"的达成率，想 100% 欣赏所有 EVENT 没有一段时间是绝对不可能的，结局如前两作一样感人至深！在战斗部分中引入了"行动值"这一崭新的要素，使其中的战斗部分一直是"陪衬角色"的地位发生了"本质"的转变，绚丽多姿的 3D 战斗画面再配合的"行动值"变化，真正让剧情部分和战斗部分两者之间找到了平衡点。

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	CAPCOM	3 月 22 日	★★★★☆
Dreamcast	BIO HAZARD CODE：VERONICA 完全版 A・AVG 惊悚		GD-ROM × 2
	1 人	11 格 系列第 4 作	推定销量：约 5 万
	对应振动包、VGA-BOX		《FAMI 通》评分：32

CAPCOM 的食言之作。正如 CAPCOM 所宣称的那样，完全版和"不完全版"的区别就是那 9 分钟的新剧情和史蒂夫的新造型，PS2 版的画面素质基本上与比起 DC 版一致。单就游戏品质而言，这绝对是一个好游戏，而新加入的 9 分钟新剧情也绝非鸡肋，一些在"不完全版"中没有交待清楚的剧情都得到了合理的解释，非常有助于玩家更进一步地了解《生化危机》的剧情，同时也为下一个续作埋下了伏笔。如果你还没有玩过《维罗尼卡》的话，这个游戏是绝对没有理由错过的。

超级机器人大战 α 外传

超级机器人大战 α 外传	BANPRESTO	3 月 29 日	★★★★☆
PlayStation	スーパーロボット大战 α 外传 S・RPG 动画 + 机器人		CD-ROM × 1
	1 人	4 格 系列第 15 作	推定销量：53 万 5113
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：32

《超级机器人大战 α 外传》给人的第一点变化就是读碟时间的变化，比前作缩短了不少，接下来就是战斗画面的冲击，近似于播放动画片的战斗特效画面，真是让"机战铁杆"感动得满面流泪、激动得热血沸腾！全新登场的几部新机器人动画是本作的最大亮点之一。此外游戏难度的变化也有所调整，由于熟练度和难度紧密相连，因此每一话就可以以 3 种不同的难度去玩。"援护系统"的也引入了本作，许多熟练度的提升都需要"援护系统"的利用，说：通俗一些就是要合理使用"二次攻击"。最后本作所涉及的动画作品数为 23 部，略少于上一作《α》。

无奖问题：日本的游戏发售日一般都有什么样的规律？

心跳回忆 2 外传 跃动的文化祭

心跳回忆 2 外传 跃动的文化祭	KONAMI	3 月 29 日	★★☆☆☆
PlayStation	ときめきメモリアル2 サブストーリーズ ~Leaping School Festival~	AVG 戏剧 + 恋爱	CD-ROM × 1
	1 人 / 1 格 / 系列第 2 作外传		推定销量：约 3 万
	无		《FAMI 通》评分：28



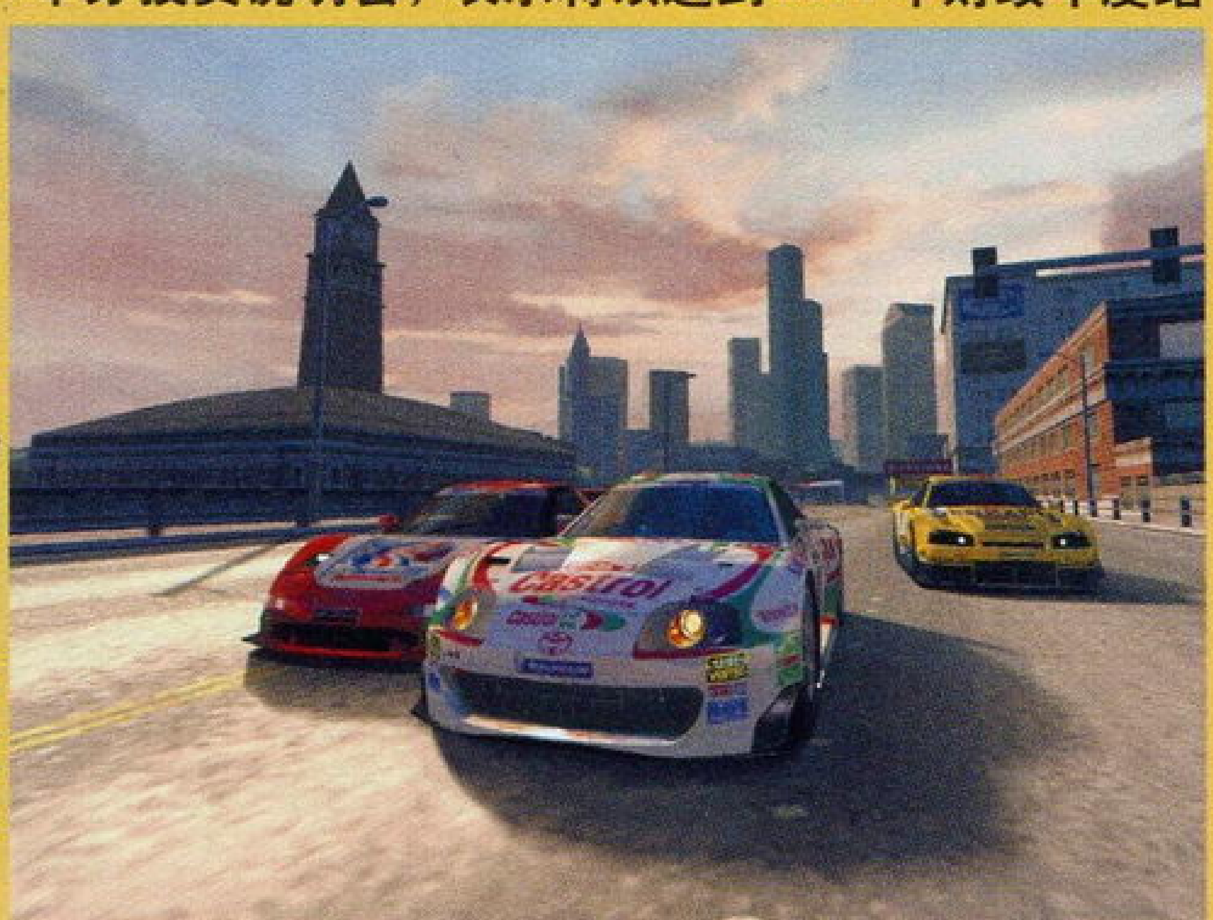

超人气的美少女恋爱育成游戏《心跳回忆2》的外传系列第二作，游戏中会出现 3 位女主角，包括赤井炎、伊集院美和一文字茜。其基本的游戏系统与前作差不多，但是会加入隐藏事件这个新要素。由于这个系统只针对究极的“心跳发烧友”，因此对整个主线剧情不会产生太大影响，普通玩家可以不必理会。另外值得一提的便是在元祖美少女恋爱育成游戏《心跳回忆》中的超人气角色虹野沙希在该游戏中复出了，成为瞩目的亮点。



4 月 April

◆4 月 13 日，PS2 最新型号 SCPH-30000 正式发售。

◆4 月 19 日，SEGA 举办投资说明会，表示将以达到 2001 年财政年度结算黑字（即赢利）为目标，并将再度精简人力，成为“完全的跨平台游戏开发商”。



◆4 月 30 日，发售仅 3 日的《GT 赛车 3 A 规格》的出货量就突破了 100 万。

◆微软与 TECMO 发表联合声明，表示《死或生 3》将是 XBOX 的独占游戏。

决战 II

决战 II	KOEI	3 月 29 日	★★★★☆
PlayStation 2	决战 II	SLG 历史	DVD-ROM × 1
	1 人 / 131KB / 系列第 2 作		推定销量：21 万 5165
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：35



光荣迷心目中至高无上的神祇 SHIBUSAWA 先生 20 周年的纪念作品，其本人也相当看重这部作品，相信这一点就足以成为众多 FANS 必买的理由了。整个游戏最为大胆之处在于游戏把三国的历史背景改得乱七八糟，而游戏中也确实充斥着一大堆无聊甚至庸俗的噱头，但《决战》系列”所表现出来的那种恢弘的气势是以往任何一个SLG游戏都不曾具有的，这也是未来 SLG 发展的必然方向。而且本作的游戏性绝对一流，无论是战术性还是战略性都非常强，三个级别的难度设定非常合理，而那长达 110 分钟的精彩 MOVIE 更是不可不看。



纯爱物语 3

纯爱物语 3	ENTERBRAIN	4 月 5 日	★★☆☆☆
PlayStation 2	TRUE LOVE STORY 3	AVG 恋爱	DVD-ROM × 1
	1 人 / 400KB 以上 / 系列第 3 作		推定销量：约 4 万
	对应 DUALSHOCK1、2（只对应振动）		《FAMI 通》评分：31

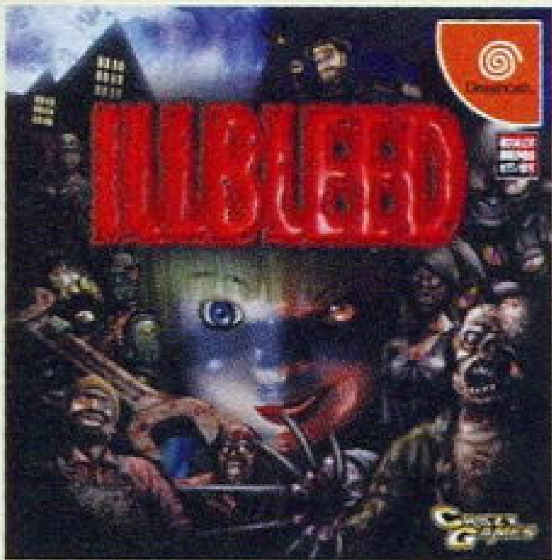


与“《心跳回忆》系列”系列相得益彰的著名 TV GAME 界的美少女恋爱育成游戏。角色设计非常独特，卡通风格十分浓郁，但也给相当部分玩家的以比较“幼女化”的感觉。系列作最大的特点就是与真实地与心仪的女孩一起步行的微妙感觉的缔造，也就是游戏强调的是与剧中人物交流、对话的乐趣。本作更是进一步强化这方面的特点，本作的舞台从前作的高校生又转到中学生，描述更为单纯的爱。游戏的时间设定为还差一年就毕业的中学三年级生，画面风格清新自然，音乐也处理得相当富有特色，让喜欢这种类型的玩家在游戏时有一种重返青青校园的冲动。



ILLBLEED

ILLBLEED	CRAZY GAMES	3 月 29 日	★★★☆☆
Dreamcast	ILLBLEED	A・AVG 惊悚	GD-ROM × 1
	1 人 / 7 格 / 原创		推定销量：约 3 万
	对应 VGA-BOX、振动包		《FAMI 通》评分：28



绝对创意一流的恐怖 AVG。游戏最可贵的地方在于它引入很多全新的概念，其最大特征就在于导入了所谓的“四感”系统，此外心跳速度、出血量、肾上腺素都是全新的概念，再加上明显模仿好莱坞鬼片的剧情和场景，确实营造出了恐怖的气氛。比较失败的是游戏的战斗，不单方式单调，而且还要学 RPG 那样切换画面，有些无聊，不过振动感绝对一流。再就是整个游戏过分渲染血腥，严重地影响了游戏的评价。不可不提的是本作曾经计划推出中文版，虽然现在看来希望渺茫，但游戏的受欢迎度可见一斑。



es

es	TV 朝日	4 月 5 日	★★☆☆☆
Dreamcast	es	AVG 悬念	GD-ROM × 3
	1 人 / 10 格 / 原创		推定销量：约 4 万
	对应振动包		《FAMI 通》评分：31



这是近年来比较优秀的悬念冒险游戏。日本演艺界知名演员“释由美子”和“三上博史”乖担任主演，阵容豪华。在游戏发售的 4 月份，日本 TV 朝日电视台还同时播放同名但剧情不同的电视剧，确实是很特别的游戏与电视相辅的商业动作方法。游戏映像采用全真人拍摄的手法表现，共有超过 2 个小时的影像，影像拍摄的素质很高，给玩家以极高的临场感和投入感。游戏中玩家必须靠自己的观察力和推理能力准确地进行判断，称之为《D 之食卓》的实写 MOVIE 版也不为过。



加油，伍佑卫门 大江户大回转

加油，伍佑卫门 大江户大回转	KONAMI	3 月 29 日	★★★☆☆
PlayStation	がんばれゴエモン 大江户大回转	ACT 冒险、漫画	CD-ROM × 1
	1~2 人 / 记忆要求 / PS 系列第 2 作		推定销量：约 3 万
	无		《FAMI 通》评分：23



久负盛名的“《大盗伍佑卫门》系列”到了次世代后曾数度三维化，但反响不是很好。在这种背景下本作又变回了传统的二维双人游戏方式。游戏的画面比 SFC 时代强了不少，人物由多边形绘制，背景是半三维的，音乐、音效绝对一流，剧情场面还使用了全语音，让人感到制作者的诚意。游戏中可以随时换人以配合不同关卡对某一角色的特殊要求，双打时还可以把同伴收入宝葫芦中，从而拯救处于危难中的同伴，而读盘时间也可忍受。喜爱动作游戏，尤其是喜欢双人合作二维动作游戏的人尽可一试。



2001 年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

阿修罗

《蚊》
《最终幻想 X》
《玉茧物语 2》
《啪啦啪啦啪 2》
《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》
《寂静岭 2》
《死或生 3》
《合金装备 索利德 2 自由之子》
《多罗的假日》
《ICO》



装甲核心 2 另一个年代	FROM SOFTWARE	4 月 12 日	★★★★☆
PS2 PlayStation 2	ARMORED CORE2 ANOTHER AGE	ACT+STG 机器人 + 科幻	DVD-ROM × 1
1 人	90KB～150KB	系列第 2 作外传	推定销量：20 万 6567
对应 DUALSHOCK2、可用于 PS2 的 USB 型 MODEM、USB 鼠标			《FAMI 通》评分：34



本作是《装甲核心 2》的加强版，机器人仍然保持传统地分为 14 个部位，游戏中可以装备的部件总数达到了 228 种之多。游戏的进行方式仍与前作相同是动作加射击，玩家可以在任务模式中接受各种各样的任务，赚取酬金，从而购买更强的装备，装配出属于自己的最强、最酷的机器人。本作还加强了任务模式，任务模式中可以选择的任务总数有 100 个，新的对战方法允许玩家通过 MODEM 进行对战，只要双方都装有电话，游戏就可以通过电话线进行远距离对战。前作对应的 I.link 对战线，本作也同样适用。



化解危机 泰坦计划	NAMCO	4 月 26 日	★★★★☆
PlayStation	TIME CRISIS PROJECT TITAN	ACT+STG 枪战	CD-ROM × 1
1～2 人	1 格	系列第 1 作外传	推定销量：6 万 2161
对应 GONCON			《FAMI 通》评分：30



NAMCO 将其著名光枪射击游戏重新演绎，在 PS 推出的一款原创游戏，这一点让人非常意外。本作可以理解为“化解危机外传”或者是资料版。游戏的系统和风格完全继承了前作所有的优点，与时间竞赛，“每一颗子弹消灭一个敌人”是游戏最大的特点，也是这个游戏的精华所在。难得能在 PS 上玩到像《化解危机 泰坦计划》这样出色的光枪游戏，虽然由于机能限制游戏的画面无法和街机版相提并论，但是游戏的精髓却被很好地保留下了，这样玩家也该知足了。



勇者斗恶龙 怪兽篇 2 玛露达的不思议之键 伊露的冒险	ENIX	4 月 12 日	★★★★☆
GBC GAME BOY COLOR	ドラゴンクエストモンスターズ 2 マルタのふしぎな鍵・イルの冒険	RPG 幻想	卡带
1 人	自带记忆功能	系列第 2 作第 2 部	推定销量：36 万 4497
对应通信对战线			《FAMI 通》评分：－



《DQM2》的“伊露篇”，主角就是鲁卡的妹妹伊露。为了育成强力的怪兽，玩家必须与怪兽对战并将怪兽召为同伴，之后再让一雄一雌的怪兽配合生成新型的怪兽。收集齐所有的怪兽是游戏最大的乐趣。与第一作《DQM》相比，游戏中通过通信对战线与朋友共同进行游戏玩法更多了，既可以是用各自的强力怪兽进行对战，也可以是两人联合起来一起作战。另外《伊露的冒险》比起《鲁卡的旅立》，可以加入的怪兽种类较偏向援护魔法类，这也与各自主角的特点相符。



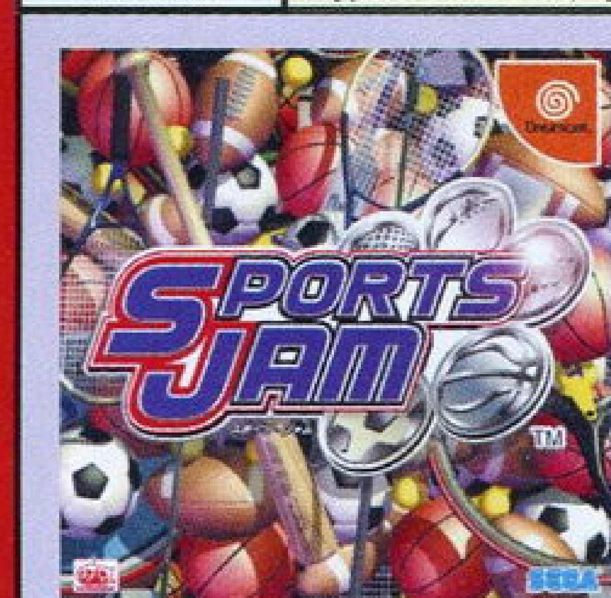
GT 赛车 3 A 规格	SCE	4 月 28 日	★★★★★
PS2 PlayStation 2	GRAN TURISMO 3 A-spec	RAC 赛车	DVD-ROM × 1
1～6 人	256KB	系列第 3 作	推定销量：165 万 6959
对应 GT FORCE、DUAL SHOCK2、连机对战线、16：9 电视等			《FAMI 通》评分：39



经过近 3 年时间的精雕细琢，《GT 赛车 3 A- 规格》终于制作完了。这是一款真正发挥了 PS2 硬件机能的专业级赛车游戏，光看画面就已经让人惊叹不已。游戏中收录了超过 150 款以上的各类名厂赛车，近 35 条精心设计的赛道，游戏单元竟多达二十多种，这些元素都被有机地融合到了“G R A N TURISMO MODE”这样一个庞大的模式中。本作已经大大超越了通常意义上赛车游戏的范畴，它更像是一本关于赛车的百科全书，难怪 SECI 官方专门为游戏出版了一本《GT3 REFERENCE GUIDE》供玩家参考。



SPORTS JAM	SEGA	4 月 12 日	★★★☆☆
Dreamcast	SPORTS JAM	SPG 各项运动	GD-ROM × 1
1～2 人	7 格	街机移植	推定销量：约 3 万
对应 VGA-BOX、街机摇杆、振动包			《FAMI 通》评分：27



融合多种竞技类体育项目的合集类游戏。由于操作上各有不同，可能玩家上手的难易程度也多少有些差异，但整体上来看，该游戏的难度还是循序渐进的，不同类型的玩家都能够在游戏中找到适合自己的那种竞技类体育项目。向高分挑战也是此游戏的乐趣之一，玩家通过反复练习到达自己所理想的成绩之后，得到的满足感相信是其他类型的游戏所无法达到的。此外该游戏除了丰富的竞技种类外，还提供了许多游戏模式供玩家选择。



5 月 May

◆5 月 16 日，集合了电脑软硬件与家用游戏机软硬件的综合性电子娱乐展——E3 展开幕。微软宣布了 XBOX 的售价以及发售日：299 美元、11 月 8 日；任天堂宣布了 NGC 的美日版售价以及美日版的发售日：美版 199 美元、11 月 5 日、日版 25000 日元，9 月 14 日；索尼则宣布将会与美国在线时代华纳合作，发展 PS2 的网络事业，PS2 的玩家能够通过美国在线时代华纳的网上服务，在网上聊天以及收发电子邮件、浏览网页等，与之前微软一再强调“XBOX 仅仅是一台游戏主机，微软也不会推出相应的浏览器”等言论形成了鲜明的对比；KONAMI 的著名制作人小岛秀夫在展会上公开了《MGS2》的最新影像，再度引起围观；任天堂的王牌设计师宫本茂在展会上亲自展示了自家新主机 NGC 的全貌；NAMCO 首次公开了《灵魂能力 II》以及《铁拳 4》的相关设定；CAPCOM 的家用游戏事业部经理冈本吉起表示《街霸》的新作正在开发中、《恐龙危机 3》将是 XBOX 的专有游戏。

◆5 月 22 日，SQUARE 举办决算说明会，在会上表示《最终幻想 XI》将于 2002 年 3 月推出。

GEAR 战士 电童	BANDAI	4 月 26 日	★★★☆☆
PlayStation	GEAR 战士 电童	ACT 动画 + 机器人	CD-ROM × 1
1 人	1 格	同名动画改编	推定销量：约 3 万
无			《FAMI 通》评分：28



由动画改编的作品，主角 GEAR 电童要与宿命之敌——另一个 GEAR 风牙进行数场殊死战斗。游戏的最大特点就是 2D 和 3D 版面的共存，每关游戏的进行是先通过 2D 的横版动作关，之后再进行 3D 的格斗 BOSS 战。游戏中的机器人动作制作有较高素质，且不论是 2D 还是 3D 版面机器人都有好多种必杀技。2D 版面进行时消灭敌人的爽快性十足，3D 格斗版时，每过一关都可以得到全新的必杀技装甲。到游戏后期甚至还有一些横版射击的版面，游戏要素可说是相当丰富，不过很可惜，游戏的总体流程过短。



SD 高达 G 世纪 -F.I.F	BANDAI	5 月 2 日	★★★☆☆
PlayStation	SDガンダム GGENERATION-F.I.F	SLG 动画 + 机器人	CD-ROM × 1
1～4 人	3～9 格	系列第 4 作	推定销量：12 万 1798
对应手柄分插器、DUALSHOCK（只对应振动）			《FAMI 通》评分：28



《SD 高达 G 世纪》系列的追加碟，“《G 世纪》系列”是 BANDAI 公司的精品级游戏，不断推出的新作已经让这个系列显得有些庞大了，现在可以通过这张碟直接阅览系列作的各方面资料，如角色、机体、CG 和事件情景甚至连机体的战斗画面、地图兵器的使用画面都不放过，资料相当完整。前几作的 CG 动画都可以直接观看，只不过还是要放入前几作的光碟，光碟内还直接收录的各作的 CG 图（168 张！），直看得人血脉贲发。尽管只是一张附加碟，但它还是提供了几种可以直接进行游戏的模式。总之高达 FANS 必收藏！



无奖问题：这次“盘点”中，一共有多少个五星级游戏，多少个四星级游戏？

最终幻想 II

最终幻想 II	SQUARE	5月3日	★★★★☆
WonderSwan Color	ファイナルファンタジーII	RPG　幻想	卡带
	1人 / 芯片记忆 / 系列第2作、FC移植		推定销量：14万8142
	无		《FAMI通》评分：30

SQUARE又一款招牌RPG进行重新制作后在WSC上推出。原作于1988年发售，当时达到了76万套的销量。本作的特点是角色不是按照经验的累积而成长，而是根据战斗时角色所采用的行动，如是用武器还是用魔法，来决定角色是哪方面的能力进行成长，该系统至今仍给人以新鲜感和不同的乐趣。这一系统也和之后的"《浪漫沙加》系列"相同。WSC版不但画面提高了一个层次，还增加了新的剧情，音乐方面也进行了重新混音制作，相信玩过原作的玩家会倍受感动。

鬼屋魔影 新的噩梦

鬼屋魔影 新的噩梦	INFORAMES	5月25日	★★★☆☆
PlayStation	ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	A・AVG 惊悚	CD-ROM×1
	1人 / 1格 / 系列第4作		推定销量：-
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：-

《鬼屋魔影》可以算是时下所流行的恐怖冒险游戏的开山鼻祖了，时隔多年，它双卷土重来了。其诡异细腻的画面，阴冷幽暗的环境和扣人心弦的音乐再次把玩家领入传奇人物爱德华·康比那迷雾重重的新冒险之中。本作大幅强化了画面的表现力和恐怖感觉，其中在2DCG背景上实现的简光源处理效果令人咋舌，男女主角两条主线具有较高互动性的，剧情要求利用两个主角之间的通讯联系，携手解开隐藏在魔影之岛上神秘事件的内幕。遗憾的是游戏并没有突破传统恐怖冒险游戏的旧形式，这也是所有恐怖游戏所面临的一个大问题。

恶魔城年代记 恶魔城DRACULA

恶魔城年代记 恶魔城DRACULA	KONAMI	5月24日	★★★☆☆
PlayStation	恶魔城年代记 恶魔城ドラキュラ	ACT　欧洲中世纪传说	CD-ROM×1
	1人 / 1格 / X68000版复刻		推定销量：约5万
	无		《FAMI通》评分：26

早年在个人电脑X68000上推出的《恶魔城Dracula》可能很少有人玩过，就在PS行将就木的时候，KONAMI又将其冠以《年代记》的大名搬了过来。KONAMI并没有将其全新制作，游戏除了有忠实移植原作的ORIGINAL模式之外，还加上了由著名画师小岛文美设计的西蒙新造型的ARRANGE模式，而且在ARRANGE模式中还加上了新的CG movie，并可以进行各种设定，背景音乐也重新制作过。虽然是一款老游戏，但是能够PS上玩到这款稀罕的"恶魔城"也实属各位玩家的幸运。

快打旋风 ONE

快打旋风 ONE	CAPCOM	5月25日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	FINAL FIGHT ONE	ACT　街头格斗	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 系列第1作重新制作		推定销量：约5万
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：31

CAPCOM凭借自身超凡的移植实力，又将其老牌街机经典动作游戏《快打旋风》成功地移植到了GBA上。因为游戏本身的耐玩度就很高，加上又可以支持联机双打和一些隐藏要素，所以《快打旋风 ONE》可以说是该系列在家用游戏机上移植度最高的一部作品。"大混战"的场面也一样能够在GBA上重现。爽快的击中感、难度、适中的游戏长度设定以及富有个性的人设都足以让玩家一次又一次地难以忘怀，能够随时随地重温这款经典动作游戏的乐趣也正是GBA版最大的优势。

泪之腕轮传说 尤托那英雄战记

泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	ENTERBRAIN	5月24日	★★★★☆
PlayStation	ティアリングサーガ ユトナ英雄战记	S・RPG 中世纪+幻想	CD-ROM×1
	1～2人 / 3格 / 原创		推定销量：34万1428
	对应DUALSHOCK（只对应振动）		《FAMI通》评分：32

该作虽然不是出自原厂任天堂的作品，但由于是前几作"纹章"游戏制作小组的原班人马制作的，包括原核心人员之一加贺昭三，而且又是在PS上发售，所以给期待已久的纹章迷们带来了意外的惊喜。游戏中各方面的设定都很到位，还特别增加了对所有项目的说明。游戏的系统也做了不小的改变，不能够在战场上自由地存盘，也取消了修理屋的设定，让游戏的难度大大增加了，有时候一步走错就得从头来过，实在是很有挑战性。游戏的战斗画面的切换没有什么读盘时间，但也是以战斗画面较缺乏动感为牺牲的。

疯狂出租车 2

疯狂出租车 2	SEGA/HITMAKER	5月31日	★★★★☆
Dreamcast	CRAZY TAXI 2	ACT+RAC　赛车	GD-ROM×1
	1人 / 20格 / 系列第2作		推定销量：6万1627
	对应方向盘、振动包、VGA-BOX		《FAMI通》评分：35

游戏系统基本上同前作一模一样，但是新加入的"CRAZY HOPPING"的飞车技巧以及版图广大的"AROUND APPLE"和"SMALL APPLE"都足以使所有喜爱这游戏的玩家乐不思蜀了。游戏本身非常具有创意，驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客后还可以到处乱撞。这种"天马行空"般的游戏规则在当今是不多见的。想真正了解《疯狂出租车》这款游戏的玩家可以尝试一下DC版的原创模式"CRAZY PYRAMID"（疯狂金字塔），你就会找到答案。

矛盾悖相

矛盾悖相	SCE	5月24日	★★☆☆☆
PlayStation 2	PHASE PARADOX	AVG　科幻	DVD-ROM×1
	1人 / 854以上 / 原创		推定销量：约4万
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：28

SCE推出的原创AVG，故事承接PS最早期的STG精品《PHILOSOMA》。游戏画面不错，人刻画划尤为不错，不过玩法则类似电子小说，分歧点相当多，玩家需要在限定时间内作出正确的选择，如果选错选项的话就有GAME OVER的危险。只是画面的表现力要远胜普通电子小说式的游戏，不过玩家可以控制主角在宇宙飞船中到处走动，从而触发新的剧情，这一点和电子小说式的游戏又有明显不同。游戏的隐藏剧情非常多，值得反复玩味，但流畅度略有不足，读取的次数较多，要有心理准备。

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

紫枫

《恶魔城 月之轮回》
《寂静岭 互动小说版》
《超级街头霸王 II X 挑战者》
《马里奥赛车 ADVANCE》
《瓦里奥大冒险 YOKI的宝物》
《鬼泣》
《寂静岭2》
《光环 战斗进化》
《合金装备 索利德2 自由之子》
《ICO》
《马克斯·佩恩》



战国梦幻

战国梦幻	BANPRESTO	5月31日	★★☆☆☆
PlayStation	战国梦幻	SLG 历史	CD-ROM × 1
	1人 / 1格 / 原创		推定销量：约2万
	无		《FAMI通》评分：25

“机战”大师BANPRESTO推出的以日本战国为背景的SLG，风格与光荣“《信长的野望》系列”有明显不同。游戏采用非常新颖的半即时制，从而巧妙地避开了一些传统式SLG的弊病，另外新加入的全战国武将乱斗的剧本“战国梦幻”也非常吸引人。游戏的界面设计得非常体贴，一些小细节也都注意到了。游戏的战斗部分的战术思想比较独特，战斗规则也非常复杂，因此具有一定难度。喜欢迎难而上的玩家不妨一试。此外，武将肖像的美工水平实在令人不敢恭维。

雷曼 革命

雷曼 革命	UBI SOFT	5月31日	★★★☆☆
PlayStation 2	RAYMAN REVOLUTION	ACT+AVG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人 / 270KB以上 / 系列第3作		推定销量：约3万
	对应DUALSHOCK1、2		《FAMI通》评分：29

由UBI SOFT开发的名作，目前“《雷曼》系列”的总销量已经达到了1000千万套！游戏是一款全3D的动作游戏，玩法与3D的《马里奥》游戏相似。故事说的是，雷曼的所居住的和平的世界突然出现一帮凶恶的海盗，为了救出被抓走的精灵，雷曼展开了冒险的旅程。游戏的画面非常漂亮、清新，给人以赏心悦目的感觉，场景数量多20种以上，如海盗船、水下、火山和悬崖峭壁等等。主角雷曼有很丰富、可爱的动作，随着场景的不同适当地采用不同的动作是游戏攻关的重点所在。

6月 June

◆6月5日，SEGA举行“CONTENT战略发表会”，宣布将以“三个第一”为目标，即在家用游戏、游乐中心事业、网络游戏这三个领域中取得世界第一的位置。在网络游戏方面，世嘉发表了“OPEN DEVICE”的构想，即跨平台的网络游戏。对应这个计划的首个游戏将是在PS2、DC、PC上推出的《咕噜咕噜温泉2》，不同平台的玩家可以通过一个共用的服务器进行网上对战。

◆6月6日，SEGA与中国天人互动软件技术有限公司在北京举行了新闻发布会，SEGA授权天人互动汉化SEGA的PC游戏以及代理其游戏在中国的销售业务。

◆6月11日，SCEI举行每年一度的“PLAYSTATION AWARDS颁奖典礼”，以表彰在过去的一年里有着出色成绩的游戏软件。销量已超过400万套的《DQ Ⅶ》获得了惟一的“四白金大奖”。而《FF Ⅸ》则获得了由玩家选出的“格兰披治”大奖。

◆6月12日，CAPCOM正式发表《鬼武者2》，主角的原型是已故明星松田优作。

◆6月23日，SEGA的吉祥物索尼克10岁生日，在日本各地都举行了隆重的庆祝活动。《索尼克大冒险2》美日两地同时发售。

◆6月25日，SEGA正式发表DC版《樱大战4 恋爱吧，少女》的制作消息。

◆6月28日，PS2最新型号SCPH-35000正式发售，与之前的30000型不同之处在于随机附送的《GT赛车3 A规格》以及特制的红色包装。售价39800日元。30000型的售价降至35000日元。

真·女神转生

真·女神转生	ATLUS	5月31日	★★☆☆☆
PlayStation	真·女神转生	RPG 科幻	CD-ROM × 1
	1人 / 1格 / 系列第1作		推定销量：6万6230
	无		《FAMI通》评分：30

“《真·女神转生》系列”已经经历了10年以上的历史，系列总销量达到总共400万套的销量。系列作在经过《恶魔召唤师》、《女神异闻录》等作品的洗礼后，又有更多的FANS加入到《女神》阵营上来。这次的《真·女神转生》是当年的SFC版的移植作，游戏进行真正的3D化，迷宫由原来的假3D变为了真3D，在迷宫移动时画面的转换变得更加流畅。图像方面更是进行了大幅的强化，更好地表达了游戏制作人冈田耕始及名角色设计金子一马所缔造的独特世界观。

“《真·女神转生》系列”将在PS上陆续进行移植，这只是系列第1部。

梦幻之星在线 Ver.2

梦幻之星在线 Ver.2	SEGA/SONIC TEAM	6月7日	★★★★☆
Dreamcast	ファンタシースターオンライン Ver.2	网络RPG 幻想	GD-ROM × 1
	1人 / 45格 / 系列第1作加强版		推定销量：14万8716
	对应振动包、DC键盘、网络、VGA-BOX		《FAMI通》评分：31

作为家用游戏机历史上第1部网络RPG的《梦幻之星在线》无疑具有划时代的意义，在第一作作取得巨大成功的基础上，SONIC TEAM乘胜追击，又接着推出了加强版《梦幻之星在线 Ver.2》，使得整个游戏更趋近完美。本作完全收录前作所有的内容，并且增加了许多全新的元素，例如在职业能力上进行了修改，大受好评的“珍贵道具”的数量大大增加，敌人种类也有增加。在线模式下还增加了全新的对战模式和挑战模式，而且是在全新场景进行游戏，新的服务器管理制度也让杜绝了作弊，让玩家深深陶醉于网络RPG所带来的无穷魅力。

世嘉嘉嘉

世嘉嘉嘉	SEGA	5月31日	★★★★☆
Dreamcast	セガガガ	SLG 经营	GD-ROM × 1
	1人 / 15格 / 原创		推定销量：约5万
	对应VGA-BOX		《FAMI通》评分：31

在SEGA宣布DC停产后推出的经营类游戏……游戏似乎就是专门为那些替SEGA感到遗憾的玩家设计的，游戏的主角是就叫做濑贺（音为SEGA）太郎，目标就是在游戏中替SEGA达到独霸业界的理想。SEGA会推出这样的游戏，也说明SEGA确实是在重新审视自己的过去，并以轻松的、开放的态度面对未来。游戏分为SLG和RPG两个部分，在RPG模式中主角四出探索，一边消灭沿途出现的怪兽，一边说服有替力的游戏制作人加入公司的阵营；在SLG部分，就要指挥这些人才进行创作，开发人员的目标就是开发出销量达到100万套的超大作游戏软件。

DDR终级混音

DDR终级混音	KONAMI	6月7日	★★★☆☆
PlayStation	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	MUG 音乐	CD-ROM × 1
	1～2人 / 1格 / 街机移植		推定销量：约4万
	对应跳舞毯、DUALSHOCK		《FAMI通》评分：32

收录了“《DDR》系列”直至《DDR 4thMIX》的大量最受欢迎的乐曲的集大成之作，令人倍感温馨的游戏界面以及那些经过重新混音的熟悉的乐曲都让FANS们感动不已。不过“《DDR》系列”发展到了这一作，缺乏必要的变化已经成为阻挠该系列继续发展下去的结症。街机厅机台前的人潮不再就意味着家用版的成绩下滑，这已经成了不可避免的趋势。不过热潮虽过，KONAMI所带出来的游戏音乐游戏健身、放松精神的理念却会被业界不断地加以延续、改进。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：11位小编各自选出了自己的十佳游戏，哪位小编与你的趣味最相近？

魔剑爻

魔剑爻	ATLUS	6月7日	★★★☆☆
PlayStation 2	魔剑爻	A·AVG 科幻	DVD-ROM×1
	1人 / 440KB / DC移植加强版		推定销量：约5万
	对应DUALSHOCK1、2		《FAMI通》评分：32

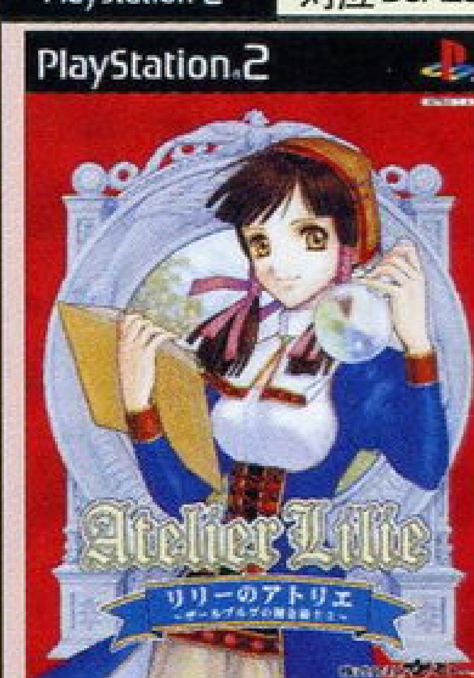


ATLUS和金子一马的又一力作。游戏移植自原来于1999年发售的DC版的《魔剑X》，新作进行了各方面的改进之后，也不忘在标题上再加一个“X”，变成了《魔剑爻》。游戏是一个第三人称视角的动作游戏，世界观给人感觉与《真·女神》系列”相似。游戏很重视临场感，在音乐模式方面，就有“耳机模式”、“音箱模式”及“杜比音响模式”3种，游戏中击倒敌人后可以获得特定的经验值，累积之后角色的同步率（支配率）就会上升，角色也因此能学会新的特技。



莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士3

莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士3	GUST	6月21日	★★★☆☆
PlayStation 2	リリーのアトリエ ~ザールブルグの炼金术士3	RPG 幻想	DVD-ROM×1
	1人 / 900KB以上 / 系列第3作		推定销量：9万2710
	对应DUALSHOCK2、爱普生カラリオ打印机系列、杜比数码音响		《FAMI通》评分：33



游戏进行方法就是按照人们的不同的委托，通过道具的调和来创造出不同的道具，途中还可以集合同伴一起冒险，主角的目标就是设立一座学院。游戏中要做的事情很多，一边要进行建设，一边又要进行自己的成长，平常还会不断发生各种突发事件，事情虽然多，但玩起来却能让你感觉到那种微妙的游戏平衡感。因此可以说游戏玩起来会很丰富、充实。不过游戏的系统对于第一次接触该系列的玩家来说就显得有些过于复杂了，必须进行一段时间后才可以上手。游戏具有精美的画面，全程语音，制作相当仔细，也相当成熟。



CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO

CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO	CAPCOM	6月14日	★★★☆☆
Dreamcast	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	FTG 2D格斗	GD-ROM×1
	1~2人 / 9格 / 系列第1作加强版		推定销量：约5万
	对应振动包、街机摇杆、DC键盘、VGA-BOX		《FAMI通》评分：31



这是CAPCOM在前作有些毁誉参半，而新作又未发售时所推出的应景之作，整体素质在1代之上，2代之下。本作增加了两位搞笑型的角色：火引弹和东丈，只不过火引弹在搞笑方面更“专业”一些。此外本作对游戏的平衡性也作了一些调整，削弱了一些判定过强的颖招，不少角色还追加了新的招式。由于前作中要收集全部角色的难度实在太高，所以本作中一开始就可以选择全部角色。这对于不能用DC上网下载记录的玩家来说绝对是一个福音。另外本作即将移植到PS上，PS玩家这次也可以放手一“斗”了。



蚊

蚊	SCE	6月21日	★★★☆☆
PlayStation 2	蚊	ACT 蚊子	CD-ROM×1
	1人 / 400KB以上 / 原创		推定销量：21万2667
	DUALSHOCK2专用		《FAMI通》评分：27



玩家在本游戏中所扮演的角色是一只吸人鲜血于无形的蚊子，实在是非常具有想象力的创意，可惜游戏给人的整体印象只是一款小品级的游戏。首先，游戏的画面有些对不起PS2的机能；其次，游戏的流程是以关的方式来进行的，玩家只能在山田家里行动，极大地限制了自由度。操作上也有一些问题，需要很长的时间去习惯。再就是隐藏要素不够丰富，二周目游戏和一周目游戏的差别也不大。如果能够在这些方面进行改进的话，还是前途无量的。强烈期待本作的续篇。



机密任务

机密任务	6月14日	SEGA	★★★☆☆
Dreamcast	CONFIDENTIAL MISSION	STG 间谍、枪战	GD-ROM×1
	1~2人 / 3格 / 原创		推定销量：约3万
	对应振动包、街机摇杆、DC光枪、VGA-BOX		《FAMI通》评分：30



本作曾一度被人当作传说中的《VR战警3》，两者虽然整体风格接近，特别是都有独特的警戒圈系统，但其实这是两个游戏。游戏中依然引入了大受好评的分歧点系统，不过选择的分歧对剧情的影响不大，只是最后一个分歧将关系到结局。此外独特的JUSTICE计分系统和非常搞笑的ENDING都给人留下了非常深刻的印象。缺点是游戏长度不足，总共只有3关，不过丰富的模式弥补了这一缺憾战强烈推荐给喜爱此类游戏的玩家。不可不提的是本游戏中居然有数段精彩的CG，实在是有违SEGA一贯的风格。



J联盟实况 WE2001

J联盟实况 WE2001	KONAMI	6月21日	★★★☆☆
PlayStation	Jリーグ实况ウイニングイレブン2001	SPG 足球	CD-ROM×1
	1~4人 / 记忆要求 / 系列第6作		推定销量：约5万
	对应手柄分插器、DUAL SHOCK1、2		《FAMI通》评分：29



“《J联盟WE》系列”最新作，收录了2000~2001赛季日本职业J联赛的最新资料。不过，游戏本身是与《JWE2000》没有任何区别的。换句话说，只是资料的更新而已。在《WE5》推出之后还在PS上推出这样的作品，就连“《WE系列》最新作”这一意义也失去了。如果你玩过了《WE5》，那么此作对于你来说除了一个水准颇高的实拍的片头之外就没有其他更多有意义的地方了。隐藏球队的阵容也没有进行必要的更新，总的来说，这款游戏似乎并没有什么太值得《WE》FANS关注的东西。



皇家骑士团外传 罗迪斯骑士

皇家骑士团外传 罗迪斯骑士	任天堂/QUEST	6月21日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	TACTICS OGRE外传 The Knight of Lodis	S·RPG 中世纪+幻想	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 系列外传		推定销量：28万9612
	对应通信通信对战线		《FAMI通》评分：34



S·RPG的典范之作。系统基本沿袭SFC上的《皇家骑士团Ⅱ》，但也作了不少改进，最大的不同就是战斗方式变为回合制，而不像以前的用行动值来决定行动顺序。另外游戏加入了一个全新的要素——勋章，在战斗中满足一定条件就能获得各种勋章，勋章不仅会影响角色的能力值，还会影响角色的转职，勋章的获得方法千奇百怪，甚至可以堪称一绝，如“破碎的心”，男性角色说得女性角色失败数次后获得，效果是以后说得的成功率更低……勋章的加入使得这款本身战略性就极强的作品有了更多可以研究的地方。



2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

多边形

- 《啪啦啪啦PARADISE》
- 《黄金太阳 被开启的封印》
- 《寂静岭2》
- 《托尼·霍克职业滑板选手3》
- 《光环 战斗进化》
- 《虹吸战士3》
- 《任天堂全明星大乱斗DX》
- 《合金装备 索利德2 自由之子》
- 《ICO》
- 《摩托GP2》



欢迎来到咖啡屋！！2.5

欢迎来到咖啡屋！！2.5	NEC INTERCHANNEL	6月21日	★★★★☆
Dreamcast	Piaキャロットへようこそ!! 2.5	SLG　恋爱	GD-ROM × 2
	1人　25格　系列第4作		推定销量：约5万
	无		《FAMI通》评分：28

PC超人气美少女恋爱育成游戏的家用机移植版。游戏共有2张碟，第1张DISC所收录的是该系列的2代，也就是SS同名游戏的强化移植版，画面采用640×480的高解像度，同PC版画面差别极小。第2张DISC所收录的是该系列的外传，故事讲述的就是GBA上的《欢迎来到Pia Cottor！！2.2》的剧情。在故事构架上这两作之间的关系相当紧密，少男少女之间那令人怦动的感情世界被完美地刻画出来，许多玩家都能够在游戏中找到自己的影子，因此这是一款具有收藏价值的作品。

影子之心

影子之心	ARUZE	6月28日	★★★☆☆
PlayStation 2	SHADOW HEARTS	RPG　幻想	DVD-ROM × 1
	1人　112KB　原创		推定销量：9万0595
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29

故事背景设定于20世纪初的中国，可以说是一个很新颖的时代背景设定。游戏的开发者是因制作《修道院之迷》而引起大家注意的ARUZE。本游戏中巧妙地结合了2D和3D的图像技术来表现出精美的游戏画面。基本系统是很传统的RPG，但在战斗系统方面，游戏大胆地采用了“JUDGEMENT LINK”、“FUSION”等系统，让原来略嫌单调的RPG战斗变得更具有速度感和真实感。其中主人公的特技“FUSION”能让主人公变身成魔兽，随着游戏的发展，主人公还能变成更多种魔兽。

EVERGRACE Ⅱ

EVERGRACE Ⅱ	FROM SOFTWARE	6月21日	★★☆☆☆
PlayStation 2	EVERGRACE Ⅱ	A·RPG 幻想	DVD-ROM × 1
	1人　100KB以上　系列第2作		推定销量：约5万
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：28

全3D的A·RPG，游戏画面精美，具有一种独特的画风。战斗时可以直接操作其中一个角色，其他2个角色可以用指示来控制，本作的特点是可以操作3个角色对敌人进行组合攻击。操作方面比较复杂，不是太好上手。装备不同的道具角色身上也会直接换上不同的外形，装备对能力的影响很大，这使游戏变得更有趣。虽然是系列第2作，但本作的故事背景是设在前一作的时间之前，故事方面仍和第一作一样有独特的世界观。游戏的缺点还是因为3D所带来的视角问题，视角不能很好地配合角色的行动。

星之海洋 蔚蓝星球

星之海洋 蔚蓝星球	ENIX/TRI-ACE	6月28日	★★★★☆
GBC GAME BOY COLOR	STAR OCEAN BLUE SPHERE	RPG　科幻	卡带
	1人　自带记忆功能　系列第2作外传		推定销量：13万8128
	对应通信对战线		《FAMI通》评分：31

GBC末期不折不扣的大作，实力派厂商TRI-ACE制作在GBC上的这款作品素质仍是一贯的高。这次的故事发生在PS版《星之海洋2》之后的2年，故事的主角仍然是《星之海洋2》中的12位英雄，讲述他们坠落到一颗陌生的星球上的故事。游戏的战斗系统仍然采用手动操作式，普通技、特殊技、魔法攻击全部可由手动完成（连续技还有连击数显示），因此战斗的乐趣相当高。系统方面的完成度非常高，种类繁多的个人特技如“调理”、“炼金”等小游戏也常常让人乐此不疲。

超级冲锋车 旧金山版

超级冲锋车 旧金山版	CLIMAX ENTERTAINMENT	6月23日	★★★☆☆
Dreamcast	Super RUNNABOUT San Francisco EDITION	RAC　汽车	GD-ROM × 1
	1人　12格　系列第3作加强版		推定销量：-
	对应方向盘、VGA-BOX、振动包、VMS小游戏		《FAMI通》评分：33

真是看不出来，这款完全追求爽快、破坏的赛车游戏是一家日本游戏公司的杰作！游戏制作公司CLIMAX就是当年MD著名游戏《光明力量》的缔造者之一。CLIMAX的“《超级冲锋车》系列”由来已久，这次的“旧金山版”将故事背景设定在旧金山，主角要驾驶车辆完成各种工作才能得到酬金。游戏在各方面都要比前作有了很大的提高，虽然玩家可以开车到处乱撞，但是某些工作依然要求有很高的驾驶技巧。游戏的风格与《疯狂出租车》有些类似，但是更强调各种破坏的效果表现，游戏的画面同样能和后者一较高下，试试吧！

松本零士999 银河铁道999物语

松本零士999 银河铁道999物语	BANPRESTO	6月28日	★★☆☆☆
PlayStation	松本零士999 ～Story of Galaxy Express 999～	AVG　动画	CD-ROM × 1
	1人　1格　动画改编		推定销量：约4万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：26

游戏以动画片《银河铁道999》为题材，松本零士笔下的角色在这里集合！虽然游戏将角色进行了3D化，但最终效果相当不错。玩家将与星野铁郎、梅蒂尔等等魅力角色一起解决各种事件，游戏进行中会随时插入动画，就像在看动画片一样；本作的游戏类型是A·AVG，含有动作要素，随着剧情的发展甚至还有枪战场面。在冒险剧情方面，除了忠于原著以外，游戏还原创了一些分支剧情，根据玩家行动的不同，故事就会发生微妙的变化，这让原作的FANS感到惊喜。不过游戏中3D场面的一些视点处理不是太好，不便于游戏的操作。

索尼克大冒险2

索尼克大冒险2	SEGA/SONIC TEAM	6月23日	★★★★★
Dreamcast	SONIC ADVENTURE 2	ACT　漫画风格	GD-ROM × 1
	1～2人　18格　系列第2作		推定销量：9万8927
	对应振动包、VGA-BOX、VMS小游戏		《FAMI通》评分：33

为纪念SEGA的吉祥物索尼克诞生十周年的作品，SONIC TEAM制作的用心之处在游戏中处处可见。登场角色分为正邪两派，而故事进程也各不相同，但同时又互相呼应。游戏的画面非常漂亮，去掉了冒险成分后整个游戏玩起来有如行云流水，那种高速移动的感觉目前尚无出其右者。而且游戏的隐藏要素非常多，收集齐180枚徽章后还会出现重新制作的怀旧关卡，不过难度之大也绝非普通人所能想象。此外游戏中还加入了大量的CG片段，感觉超值。惟一令人感到美中不足的是视点不适的毛病依然没有改善多少。

高达战争在线

高达战争在线	BANDAI	6月28日	★★☆☆☆
Dreamcast	GUNDAM BATTLE ONLINE	RTS　动画＋机器人	GD-ROM × 1
	1～4人　41格　原创		推定销量：约5万
	对应DC键盘、VGA-BOX		《FAMI通》评分：26

《高达》游戏系列第1次实现网络对战的作品。游戏是即时战略类型，但与一般的即时战略游戏的游戏规则有区别。最多可以支持4人同时在一块场景上进行对战，同一画面可以允许最多有12只大战舰，最多36架机动战士同时在画面上进行混战。玩家在游戏中作为战舰的指挥官，将指挥自己的战舰和机动战士与对手作战，让玩家亲自再现曾在动画中见到过的精彩舰队战。游戏中提供断线模式下的任务，断线模式一共可以进行9个关卡的战斗，玩家甚至可以让自己培育舰队在网上与人对战。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：这次“盘点”中，哪个机种的游戏最多?

城市危机

SYSCOM ENTERTAINMENT | 6月28日 | ★★★☆☆

CITY CRISIS	ACT 直升机		CD-ROM × 1
1人	230KB	原创	推定销量：约2万
对应DUALSHOCK1、2			《FAMI通》评分：30

游戏的题材比较新颖，玩家要驾驶着直升飞机赶赴事发现场，要么是追踪犯人，要么是救助受难者，单凭这个创意这款游戏就很值得推荐。游戏进行中，事发现场常会实时发生一些突发事件从而增加了游戏的变化，让玩家感觉更真实，游戏也进行得紧张有趣。本游戏的操作并不像其他直升机模拟游戏那么复杂，和一般赛车游戏的操作感相似。因为游戏的标题名中就有"城市"，所以在场景描述的都是城市，白天、夜晚或是地震之后的城市都有完全不同的场景表现，城市中从建筑物到信号机、通行的车辆等都有很细致的描述。

由KONAMI的销售系统发行。

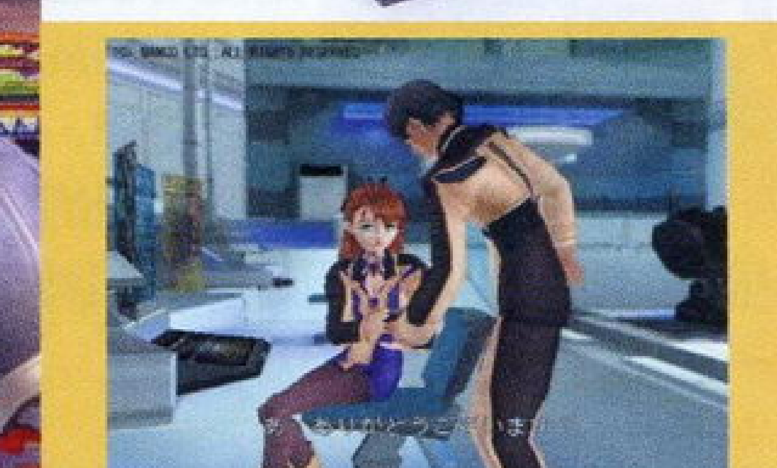
◆CESA公布了东京秋季游戏展的举行时间：10月12日～14日。

◆7月30日，《铁拳4》的街机版正式推出。

※7月13日，国际奥委会在莫斯科正式宣布了2008年奥运会的承办地——中国北京！







Twisted Metal: Black

SCEA/Incog Inc. | *6月29日 | ★★★☆☆

Twisted Metal: Black	ACT 赛车、动作		DVD-ROM × 1
1人	未明	系列第5作	推定销量：-
无			《FAMI通》评分：-

"《TWISTED METAL》系列"是一个驾驶汽车进行激烈对战的游戏。最新作《TWISTED METAL BLACK》仍由原来开发《TWISTED METAL》和《TWISTED METAL2》的开发小组负责制作，这也是最优秀的一作《TWISTED METAL》。游戏中的汽车都有十分完美的3D造型，但与其他游戏不同的是，这里的汽车都备有武器，因此游戏中的车战也相当的火爆、刺激。游戏的世界到处充满了恐怖和废墟，黑暗的世界观，总之这是一款标准的美版汽车游戏。

游戏王 对战怪兽5 专家版1

KONAMI | 7月5日 | ★★★☆☆

游戏王デュエルモンスターズ5EXPERT1	TAB		卡带
1人	自带记忆功能	系列第5作	推定销量：43万0918
对应通信对战线			《FAMI通》评分：-

以漫画《游戏王》作为题材的人气卡片游戏，游戏的形式就是利用各种卡片与不同的人物进行对战，来获取更多更强的卡片。此作的卡片数量近900种，不光可以靠战胜对手来获得，还可以利用通信交换或输入特定密码来获得。作为在GBA上推出的首个正统的游戏王卡片游戏，与以往在GB上推出的"《游戏王》系列"（1～4）最大的不同就是这次采用了正规的OCG（游戏王官方卡片游戏）规则，因此玩起来有一种参加正规比赛的感觉。不过由于各种原因，本作的销量已不再像前几作那样凶猛。

最终幻想历代记

SQUARE EA | *6月29日 | ★★★☆☆

Final Fantasy Chronicles	RPG 幻想		CD-ROM × 2
1人	2格	SFC版移植	推定销量：-
对应DUALSHOCK			《FAMI通》评分：-

《最终幻想历代记》其实是两个游戏的组合版，包括《FANAL FANTASY IV》PS版和《CHRONO TRIGGER》（超时空之钥）PS版，文字方面因为是美版，自然变成了英文，对于擅长英文却又苦于日文的玩家绝对是珍宝。在北美，《FFIV》曾以《FFII》的名称发行，现在的《FFIV》与当初美版的《FFII》相比，首先翻译是重新制作，其次就是PS版原创动画的加入（与日版相同），也包括可以2人玩的战斗模式。《CHRONO TRIGGER》是由ENIX和SQUARE破天荒合作的RPG巨作，同样也具有原创要素。

US莎木

SEGA/SEGA-AM2 | 7月5日 | ★★★★★

US Shenmue	FREE 现实		GD-ROM × 4
1人	80格	系列第1作改版	推定销量：-
对应网络、VGA-BOX、VMS小游戏			《FAMI通》评分：-

简单地说，《US莎木》就是英文配音的日版《莎木》，其中所有角色的配音都是英语，而游戏的字幕采用双语：英文和日文。在游戏中玩家可以随时对字幕进行切换，实在是非常方便。除了语言不同外，日版《莎木》中的全部要素，《US莎木》统统都有，再加上整个游戏中所出现的英文对话都非常浅显易懂，绝对有助于了解《莎木》的剧情，而且价格低廉，真是很对得住那句宣传语："玩《莎木》，学英语！"对于以前没能接触过《莎木》的玩家来说，这个游戏实在是再合适不过了。

7月 July

◆7月8日，NAMCO在东京举行《异度传说 第一章 力的意志》的游戏发表会，从日本各地蜂涌而至的玩家人数达到了一万人之多。游戏预计年底登场。

◆7月13日，《FF 灵魂深处》在美国正式开始上映。

◆7月19日，《FF X》正式发售，同日，PS2对应硬盘在playstation.com开始发售。

◆KONAMI正式宣布《MGS2》将会首先推出美版。

◆CAPCOM宣布《CVS2》将实现PS2与DC的跨平台网络对战。

◆7月26日，KONAMI宣布成功取得了HUDSON 40%的股份，从而正式入主HUDSON。KONAMI表示，在入主HUDSON之后，最重要的是改善HUDSON的开发能力和体制，此外，HUDSON所开发的游戏都将交

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

LIKY

《恶魔城 月之轮回》
《皇家骑士团外传 罗迪斯骑士》
《最终幻想X》
《不可思议的迷宫 风来的西林GB2 沙漠的魔城》
《马里奥赛车 ADVANCE》
《瓦里奥大冒险 YOKI的宝物》
《超级机器人大战A》
《世界足球 胜利11人5 最终进化版》
《勇者斗恶龙 角色 特鲁尼克大冒险2ADVNCE 不思议的迷宫》
《铁拳ADVANCE》



捉猴2001 | SCE | 7月5日 | ★★★☆☆

PS2 | ピポサル2001 | ACT 漫画风格 | CD-ROM × 1
1人 | 83KB | 系列第2作 | 推定销量：22万0654
DUALSHOCK专用 | 《FAMI通》评分：31

完全活用了DUALSHOCK的两个类比摇杆的前作在玩家中有着极高的评价，作为外传的《捉猴2001》，单单只是标题就有着两层含义：一是代表着2001年最新作，二是表示游戏中将有2001只调皮的猴子等着你去——制服。这一次主人公小翔的任务并不是用网兜"捉猴"，而是使用吸尘器将那些不爱干净的猴子的短裤——吸下来统一放到洗衣机里清洗……仍然是必须使用两个类比摇杆的操作，乐趣依然。不过由于游戏目的改变使得整个游戏虽然刺激性增加，但趣味性却减小了，不能不说是一个不大不小的遗憾。

重金属 Geomatrix | CAPCOM | 7月12日 | ★★★☆☆

Dreamcast | HEAVY METAL Geomatrix | ACT+FTG 漫画 | GD-ROM × 1
1～2人 | 4格 | 原创 | 推定销量：约2万
对应VGA-BOX、街机摇杆、振动包、DC键盘 | 《FAMI通》评分：27

硬派美式风格的动作游戏《重金属》是CAPCOM为DC今年奉献的又一部作品。游戏的玩法和早期推出的DC知名游戏《再生侠》十分类似，与《再生侠》相比，游戏场地中增加了数十种武器及道具使游戏的元素丰富了不少，但是由于游戏场地太小所以总是给人一种身怀绝世武功却无用武之地的束缚感，好在DC版中增加了"CHAOSMATRIX"这一极富挑战的模式并且支持网络对战，这样在人与人的战斗就能真正体验本游戏最大的乐趣。《重金属》还是一个值得一玩的游戏。

牧场物语3 点燃心中之火 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 7月5日 | ★★★☆☆

PS2 | 牧场物语3 ～ハートに火をつけて～ | SLG 育成 | CD-ROM × 1
1人 | 240KB | 系列第3作 | 推定销量：7万5661
对应DUALSHOCK1、2 | 《FAMI通》评分：31

人气经营类SLG的最新作，同时也是系统上大幅强化的一作。角色设计同前两作一样非常可爱，整体画面更加清新，更加赏心悦目，新3D技术"TOON RENDERING"用在这里真是恰如其分。主角道具的数量比前作更为丰富，每逢收获的季节总是能够发生令人意料不到的事，本作突发事件的种类数量达到100多种以上，新作加强了作为宠物的爱犬的"戏分"，通过对爱犬的训练，就可以让爱犬帮你做很多事情。这次游戏的最大特点之一还有9种结局的设定，根据玩家的"心"的不同，最终的结局就会不同。

超级街头霸王II X 挑战者 | CAPCOM | 7月13日 | ★★★★☆

GBA | SUPER STREET FIGHTER II X RIVIVAL | FTG 二维对战 | 卡带
1～2人 | 自带记忆功能 | 系列第二作改良+移植 | 推定销量：约4万
对应 | 《FAMI通》评分：28

一款令人超感动的GBA2D格斗游戏！游戏的移植蓝本是《街霸II》的最强版——《超级街霸II X》，具有"《街霸II》系列"最高的平衡性，而且还加入了超必杀系统。该作登场人物阵容强大，多达18人(其中包括2名隐藏人物)，使玩家置身于当年的"16人街霸"的无限快乐中。另外游戏的操作感也当数GBA格斗游戏中一流的，而游戏中的攻击判定更是忠实于街机原作！更令人感到体贴的是，战斗中按下SELECT键便能够简化超必杀技指令，特别是那些蓄力型角色不需要蓄力就能发出超必杀技来，实在是爽快无比！

BREATH OF FIRE 龙战士 | CAPCOM | 7月6日 | ★★★☆☆

GBA | ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～ | RPG 幻想 | 卡带
1人 | 自带记忆功能 | 移植+重新制作 | 推定销量：6万1617
对应通信对战线 | 《FAMI通》评分：28

此作移植自1993年SFC上的同名作，剧情和系统都是完全移植，但状态画面和事件画面以及人物形象都是重新制作的，而且为了体现GBA的便携性，游戏的存档方式变为随时存档，另外还必不可少地加入了通信交换道具功能。作为CAPCOM的RPG游戏原点之作，此作拥有极完善、引人入胜的世界观，游戏系统虽然简单但非常有趣，战斗画面采用斜下45度角视点，敌我双方各种攻击方式都有很好的表现效果，而且回合制的战斗给人一种极为正统的RPG的感觉。

最终幻想X | SQUARE | 7月19日 | ★★★★★

PS2 | FINAL FANTASY X | RPG 幻想 | DVD-ROM × 1
1人 | 64KB | 系列第10作 | 推定销量：243万4015
对应DUALSHOCK2、对应杜比数码音响、对应PS2硬盘 | 《FAMI通》评分：39

2001年游戏界最受瞩目的游戏。《最终幻想》发展到第10作，终于在游戏中加入了语音，游戏中的人物个性也因此更为具体、丰满，CG动画的素质再一次震惊了业界，让人感动不已。游戏中的场景虽然采用了多边形制作，但精美程度却比其他游戏的2DCG背景都更华丽，战斗音乐和战斗胜利音乐仍然采用系列作相同的主旋律。剧情流程方面，比以往各代的《FF》要短一些，自由度也要低一些，但《FFX》精妙的剧情还却值得一再品味，各隐藏要素及迷你游戏的存在有效地加长了游戏时间。战斗系统去掉了ATB系统，并做了大幅改进，强力隐藏BOSS的存在也让资深玩家释怀。

卡片召唤师 SECOND | MEDIA FACTORY | 7月12日 | ★★★★☆

Dreamcast | カルドセプト セカンド | RPG 卡片 | GD-ROM × 1
1～4人 | 50格 | 系列第2作 | 推定销量：5万5589
对应DC键盘、振动包、VMS小游戏 | 《FAMI通》评分：37

《卡片召唤师》最早登场于SEGA土星，之后于1999年移植PS，2000年又出了新版，2001年"《卡片召唤师》系列"终于推出了继作，游戏同样由原来的大宫SOFT开发。前作和这一作都被日本《FAMI通》评为白金殿堂级游戏。国内同样有不少玩家知道该游戏的乐趣，并乐此不疲，奉为经典。本作大幅增加了卡片的数量，让游戏更富有战略性。卡片上的插画全部重新绘制，由超豪华的插画师阵容完成，直接刺激了玩家的收集卡片的欲望。除此之外，也有对原游戏规则的改进、增加。本作对应通信对战，让卡片游戏的乐趣得以延伸。

洛克人X2 灵魂消除者 | CAPCOM | 7月19日 | ★★★☆☆

GBC | ROCKMAN X2 SOUL EARASER | ACT 科幻 | 卡带
1人 | 自带记忆功能 | GBC系列第2作 | 推定销量：8万8564
无 | 《FAMI通》评分：26

比起GB上的前作《洛克人X 机器使命》来，这一作中终于可以使用拿光剑的ZERO了，而且是采用的是《生化危机2》那样的双主角交叉系统，选择X或ZERO其中一人通关后，部分装备和资料会继承，然后可以用另一个角色继续完成另一半剧情。游戏加入了商店的要素，在游戏中取得金钱后就能在商店中购买强化道具，X和ZERO都能装备强化零件使自己的能力提升，另外在前作大受好评的X的隐藏必杀技"波动拳"和"升龙拳"这次仍然收录，取得方法依然不简单哦！

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：你心目中的十佳游戏是什么？

不可思议的迷宫 风来的西林GB2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	7月19日	★★★★★
GBC GAME BOY COLOR	不思议のダンジョン 风来のシレン GB2 ～沙漠の魔城～	RPG 迷宫随机变换型游戏	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / GB 系列第2作		推定销量：15万9954
	对应通信对战线		《FAMI 通》评分：38

作为CHUNSOFT 推出的“《风来之西林》系列”的最新作，虽然是出现在小小的GBC上，但却是系统最为成熟的一作。这次的故事讲述主角西林流浪到沙漠中的魔城，对抗邪神的故事。作为“不可思议的迷宫”式的游戏，每次进入迷宫时，迷宫构造、道具等都会发生变化，绝不会重复，游戏追求的就是一种挑战极限难度、收集强大道具的乐趣。而此作最大的特点就是加入了“风来救助队”的独特系统，不同玩家可以通过密码来互相救助，使玩家之间的交互性得到前所未有的提高。

THE FEAR	ENIX	7月26日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	ザ・フィアー	AVG 惊悚	DVD-ROM × 4
	1人 / 59KB 以上 / 原创		推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK2（只对应振动）		《FAMI 通》评分：31

继PS的《欧亚列车杀人事件》及PS2的《零STORY》后，ENIX又推出了实拍型冒险游戏的第3部。这次用上了4张DVD-ROM 的超大容量，影像的数量极大增加。游戏以真实及恐怖为卖点，游戏中极尽恐怖之能事，血和人体的伤害处处可见。故事讲述的是一组电视节目制作人在一幢洋馆进行拍摄工作，接下来……当然是离奇的事情发生了。游戏的进行就是要玩家与其他人会话或是共同行动，从而解开别墅里的谜并生存下来，根据玩家的会话及选择的不同，游戏的剧情会有很大的变化。

风之克罗诺亚 梦见帝国	NAMCO	7月19日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	风のクロノア～梦见る帝国～	ACT 幻想	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / GBA 系列第1作		推定销量：5万8010
	通信对战线		《FAMI 通》评分：34

画面风格与“《风之克罗诺亚》系列”相同，清新、可爱。大耳朵的风之少年克罗诺亚为了帮助国民们取回被夺走的梦，打倒4只作乱的怪物而来到了这个梦中的帝国，这便是游戏的大致剧情。游戏的控制方法非常简单，克罗诺亚只有两个简单的动作，一个是跳跃，一个是对敌人吹气并抓起它们，但就是这两个简单的动作却需要在游戏中灵活运用才能顺利通过那些关卡。游戏强调的并不单是动作性，还有解谜，某些地方必须灵活利用各种道具和敌人才能达到过关目的，可以说是一款相当考验智力的游戏。

梦幻骑士 II	ATLUS	7月26日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	グローランサー II	RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 170KB 以上 / 系列第2作		推定销量：5万3549
	对应 DUALSHOCK1、2		《FAMI 通》评分：29

由漆原智志担任人物设计和美术监督的《梦幻骑士》的第2作，因此游戏最大的亮点就是充满魅力的角色。本作的故事设定在前作的一年以后，从主人公调查亲友的被害开始发展剧情。游戏在战斗时是不切换战斗画面的，剧情的发展也是直接在地图画面上进行。本作在游戏系统上的特点之一就是腕轮武器和精灵石，两样道具进行组合就能得到自己想要的武器，游戏提倡的就是“制作自己的武器”。该游戏类型制作商称这为NON-STOP DRAMATIC RPG，意即游戏的剧情会一幕接一幕发生，让玩家“喘不过气来”。

马里奥赛车 ADVANCE	任天堂	7月21日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	マリオカートアドバンス	RAC+ACT 赛车	卡带
	1～4人 / 自带记忆功能 / 系列第3作		推定销量：56万7312
	对应一卡四人游戏、通信对战线		《FAMI 通》评分：34

在SFC和N64上都引起过热卖的《马里奥赛车》终于出现在GBA上，游戏素质与SFC版近似，但赛道数量却是SFC版的一倍，共40条（包括SFC版的20条）。游戏方式是8位任天堂的人气角色驾驶卡丁车进行竞速比赛，但却不同于普通的赛车游戏，在比赛中大家可以捡到各种道具来陷害对手或加强自己能力，总之是利用一切非常手段来使自己获得胜利。值得一提的是游戏对应1卡4人联机对战，虽然只能选择4条赛道来比赛，但与朋友对战时可是相当紧张和激烈的哦！

大众高尔夫 3	SCE	7月26日	★★★☆☆
PS2 PlayStation 2	みんなの GOLF3	SPG 高尔夫球	DVD-ROM × 1
	1～2人 / 1500KB 以上 / 系列第3作		推定销量：87万1167
	对应 DUALSHOCK2、PS2 专用手柄分插		《FAMI 通》评分：33

由SCE开发的“《大众高尔夫》系列”前两作都在PS上取得了辉煌的成绩，动辄一两百万的销量令人咋舌，在经济不景气影响下，今年最新作的销量依然有80万套以上的佳绩。因此可以说是SCE最成功的软件之一，也是SCE大力开发新玩家层的成果。本作在继承前两作《大众高尔夫》的优点的同时，又做了各方面的大幅强化，充分发挥了PS2的机能，再现几近真实的高尔夫球场，游戏中随风摇动的水面、眩目的阳光以及随时间而变化的光线和影子等都给人留下深刻印象。另外本作还可以通过互联网，与外地的其他玩家进行比赛。

8月 August

◆8月1日，株式会社CSK总合研究所（略称CRI）正式改名为株式会社SEGA-AM2。

SEGA-AM2

◆8月2日，《VR战士4》的街机版正式推出。

◆ENIX宣布将在PS上推出重新制作的《DQ IV 被引导的人们》。

◆8月24日～26日，任天堂SPACEWORLD2001开幕。任天堂发表了《阳光马里奥》、《塞尔达传说NGC》等多款NGC游戏；SEGA在会上公布了NGC版的《索尼克大冒险2》；任天堂宣布美版NGC的发售日由11月5日延期至11月18日。

◆8月27日，微软在东京举行了“XBOX大会2001夏”。微软公布了日

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

慕容非

《泪之腕轮传说》
《梦幻之星在线 Ver.2》
《最终幻想 X》
《鬼泣》
《吉翁前线 机动战士高达 0079》
《真・三国无双 2》
《寂静岭 2》
《合金装备 索利德 2 自由之子》
《零～ZERO～》
《世界足球 胜利 11 人 5 最终进化版》



版 XBOX 的正式发售日：2002 年 2 月 22 日；众多日本大牌厂商在会上公布了 XBOX 的对应游戏，NAMCO 加盟 XBOX。

◆ 8 月 28 日，NAMCO 发表了该社超重量级游戏《灵魂能力 II》的家用机





版本，NGC、PS2 以及 XBOX 全都有份。

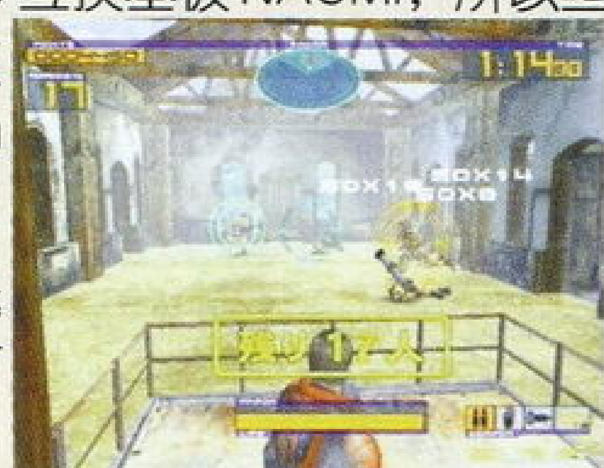
◆《MGS2》决定了日版发售日：12 月 13 日。



OUT TRIGGER		SEGA／AM2	8 月 2 日	★★☆☆☆
Dreamcast	OUT TRIGGER	FPS 近未来·战争		GD-ROMX1
	1～4 人	8 格	街机移植	推定销量：约 3 万
	对应鼠标、键盘、网络最大 6 人对战、VGA；赠送鼠标			《FAMI 通》评分：33



近几年来 DOOM 类游戏越来越流行，这一题材的游戏甚至推出了街机版进行联机对战，《OUT TRIGGER》就是它们的先行者之一并且受到了玩家一致好评，这一切都归功于 SEGA 对游戏准确的把握。DC 版同样能够实现街机的最大特色——多人对战。由于游戏移植自 DC 互换基板 NAOMI，所以丝毫不必担心游戏的移植度，依然保留了街机中细腻的场景和快节奏等特点。为了便于玩家操作，只要购买正版的《OUT TRIGGER》就会随碟赠送 DC 专用鼠标一个，再加上一个 DC 专用键盘就可以充分体验游戏的魅力了！



黄金太阳 被开启的封印		任天堂 /CAMELOT	8 月 1 日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	黄金の太阳 ～开かれし封印～	RPG 幻想·中世纪		卡带
	1～2 人	自带记忆功能	原创	推定销量：28 万 1737
	对应通信对战线			《FAMI 通》评分：34



迄今为止 GBA 上最强画面的 RPG！单是游戏的画面就可以成为玩家购买的理由，召唤、魔法、会心一击时的画面足以令 GB 玩家落泪，而且游戏性十足。各种小谜题设计精巧，捕捉 28 只精灵时更是妙趣横生，此外每一位角色都有多达 30 种的职业，道具设定也相当出彩。由于 CAMELOT 的制作者曾参与过 MD“《光明力量》系列”的制作，因此游戏中处处可见《光明力量》的影子，而剧情中的难点也依然存在。美中不足的是游戏的一些剧情场面有些过于冗长，这让没有耐性的玩家很烦恼。



火焰圣母		广美 /STUDIOLINE	8 月 2 日	★★☆☆☆
Dreamcast	火焰圣母	AVG 文字冒险		GD-ROMX2
	1 人	10 格	原创	推定销量：约 4 万
	对应 VGA、赠送设定原画集			《FAMI 通》评分：30



超人气插画大师横田守负责人设的推理 AVG 类游戏。游戏画面非常精美，登场的女孩子们也各具魅力，使喜欢这种游戏类型的玩家对该作的第一印象都非常不错。游戏的故事背景是完全虚构的，主线剧情引人入胜，充满了悬念与杀机。剧情中出现的反面角色背后都有一段神秘的过去，每个人同其他角色之间又相互联系紧密，编织出一张复杂的人际关系网。整个故事构架纷乱而有序，情节铺垫更是峰回路转，但系统设计上还存在一些缺陷，缺乏必要的提示，没有耐心的玩家很难进行下去。



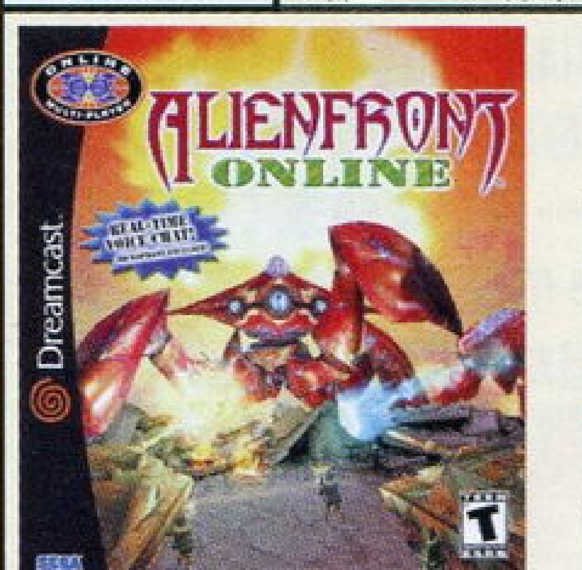
来自 TV 动画 ONE PIECE 海盗团出发		BANDAI	8 月 2 日	★★☆☆☆
PlayStation	From TV animation ONE PIECE 海盗团出发	RPG 冒险·幻想		CD-ROM × 1
	1 人	1 格	动画改编	推定销量：32 万 6355
	对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：29



TV 版“《ONE PIECE》系列”游戏化的第二弹，游戏类型由前作的对战类改为 RPG 类。与前作相比，登场角色数量更多，他们按照不同的势力组成了相互竞争的海盗集团。而玩家必须自己设计属于自己的形象，并组建自己的海盗团。在冒险的旅程中玩家会遇到众多在原作漫画中登场的角色，而得到路飞的帮助之后，就开始了寻找隐藏在 EASY BLUE 中的“依尼士恩之黄金”。主要战斗模式之一的“轮盘大战”，会根据不同角色手持的武器、武器的威力和轮盘转动的速度来进行战斗。



异形前线		SEGA	*8 月 9 日	★★☆☆☆
Dreamcast	ALIEN FRONT ONLINE	ACT 科幻、战争		GD-ROMX1
	1～8 人	8 格	街机移植	推定销量：-
	对应 VGA、振动包、网络最大 8 人对战			《FAMI 通》评分：-



本游戏的方式比较特别，你的任务就是驾驶坦克（还包括异形坦克）与敌人进行针锋相对的战斗。游戏最大的优点就是完美地模拟出坦克在行驶时的那种重量感，坦克在炮击敌人时的画面表现也相当出色，会给人带来无比的爽快感。如果发射特种武器可以轻而易举的击破多辆敌人的坦克。为了弥补街机模式关数少的缺点，DC 版追加了 TACTICS 模式，这个模式中玩家需要完成近 30 项任务，难度之高有点让人望而生畏。如果你想寻求更高的乐趣还可以上网和其他玩家进行组队对战。



召唤之夜 2		BANPRESTO	8 月 2 日	★★★☆☆
PlayStation	SUMMON NIGHT2	RPG 幻想		CD-ROMX2
	1 人	1 格	系列第 2 作	推定销量：14 万 1694
	对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：31



《召唤之夜 2》具有特独的世界观，由饭冢武史担任角色设计，因此具有魅力角色的《召唤之夜》第 1 作一登场就引起了各玩家的注意，第 2 作自然是在前作的基础上做了各方面的强化。“《召唤之夜》系列”最大的特点就是召唤，召唤术随时可以唤出召唤兽，还能实行凭依召唤和障碍物召唤等，几乎可以召唤出任何东西。各召唤兽个性十足，而且多为可爱型的召唤兽，召唤兽升级后也会有各种能力的增长。游戏最开始可以选择男主角还是女主角，选择不同接下来的故事的展开就会不同，再加上游戏中的分支选项，最终还会引发不同的结局。



漫画同人会		AQUA PLUS	8 月 9 日	★★★★☆
Dreamcast	COMIC PARTY	AVG 漫画制作		GD-ROMX2
	1 人	10 格	PC 同名作移植	推定销量：7 万 5442
	对应 VGA			《FAMI 通》评分：25



《COMIC PARTY》是一个以日本同人志界为舞台的美少女恋爱育成游戏，移植自 PC 版，同时还增加了新剧情、新要素。在游戏之中玩家可以学习到怎样才能推出一本同人志、经历一段段感人肺腑的恋爱故事。虽然游戏在系统上与同类游戏没有什么太大的差别，但是在静态 CG 画面的表现上却非常出色，全情投入于其中时，仿佛身上每一个细胞都为之“触动”。游戏的配乐相当独特，细腻中偶尔出现一些不寻常的跳动节拍，配合情节的发展，完全忠实再现了少女们在恋爱中瞬息万变的情感世界。



无奖问题：这次“盘点”中，《FAMI 通》评出的白金殿堂级共有几个？

真实机器人军团	BANPRESTO	8月9日	★☆☆☆☆
REAL ROBOT REGIMENT	ACT 科幻		DVD-ROM × 1
1～2人	59KB	原创	推定销量：约4万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：23

PlayStation 2

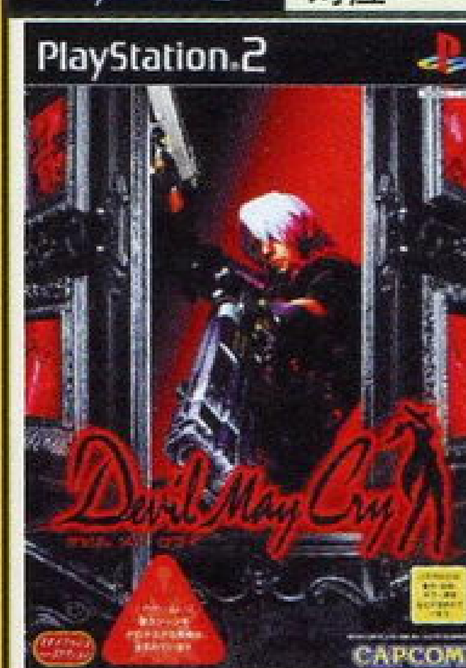


类似《机战》的故事设定，让来自不同动画作品中的几部超级机器人集合在一起共同战斗，因此可以说是《机战》的迷你动作版游戏。本游戏的所有机器人都是在《机战》游戏中的人气机体，包括盖塔、断空我、泰坦3、旦拜因、高达及魔神等等。游戏可以双人同时进行，在进攻敌人或是被敌人进攻以后，都可以上升气槽，蓄到一定程度的时候就可以使用不同的特殊攻击，蓄到满值时就可以使用充满迫力的必杀技。另外，游戏还加入了各种合体攻击方式，包括双机合作攻击及全机共同攻击。



鬼泣	CAPCOM	8月23日	★★★★☆
DEVIL MAY CRY	A・AVG 幻想・中世纪		DVD-ROM × 1
1人	420KB	原创	推定销量：61万6778
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：34

PlayStation 2



超爽快的3D动作游戏，将剑、枪这两件截然不同的武器非常巧妙地结合在了一起，肩负着降妖除魔重任的银发酷哥但丁的动作非常漂亮，很有观赏性。敌人是一些完全不知道是什么的魔物，因此就算是采用非常暴力的方式将它们劈开，也不会有血腥的感觉。将整个游戏划分为单个单个的任务，在一定程度上保证了游戏的整体时间。游戏几乎没有任何解谜，难度都体现在战斗方面。特别是当玩出“Dante Must Die”模式之后，那样的难度简直就可以让你欲哭无泪。



混沌时代	IDEA FACTORY	8月9日	★★☆☆☆
GENERATION OF CHAOS	S・RPG 幻想		CD-ROM × 1
1人	273KB	原创	推定销量：约5万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：24

PlayStation 2



IDEA FACTORY 参入PS2的第一作，本作虽然仍为SLG，但不再以千人对千人为卖点，最多只会出现200人对200人的场面。游戏中部分角色的形象是经过玩家票选后产生的，因此魅力十足。游戏中新导入了RPG要素，当玩家外出探宝修行时就转为RPG的进行方式，非常有新意。而正常游戏时就是普通的SLG模式，以统一整个幻想大陆为目标。游戏的画面令人失望，操作界面也不太友好，但战略性相当出色。本作的故事紧接上一作，如果没玩过前作的话，游戏的乐趣就会减半。



超级机器人大战α for DC	BANPRESTO	8月30日	★★★☆☆
スーパーロボット大战 α for DC	S・RPG 动画・机器人		GD-ROMX1
1人	99格	PS同名作移植・重新制作	推定销量：6万7039
对应 VGA、振动包			《FAMI 通》评分：30

Dreamcast



BANPRESTO 大胆地对已经比较完善的《超级机器人大战α》动了手术，从最直观的战斗画面到最微妙的游戏系统都有的修改。不但地图画面完全3D化，连游戏的战斗画面也以3D即时演算制作。除了一些本身构造比较简单的恐龙帝国和妖魔帝国的敌人的3D造型较失败之外，其他所有登场机体都制作得很细腻，再加上流畅的动作和华丽的必杀技演出，相当精彩！《机战α FOR DC》还增加了原来PS版《α》所没有的全新结局，新引入了合体攻击系统。而废除引进还不完善的援护系统，并且还有《机战64》的“合体攻击”引入。本作在机器人、武器及机师的数据上做了很少细致的调整，让游戏的平衡性大幅的提高。



瓦里奥大冒险 YOKI的宝物	任天堂	8月21日	★★★☆☆
ワリオランドアドバンス ～ヨーキのお宝～	ACT 幻想		卡带
1人	自带记忆功能	系列第4作	推定销量：30万1450
无			《FAMI 通》评分：33

GBA GAME BOY ADVANCE



作为系列的第4作，而且是在GBA上推出，游戏的画面自然得到极大的提升，瓦里奥的动作更加流畅，表情也更加搞笑。游戏的目的简单来说就是取得前往下一关的钥匙，然后在规定的时间内返回。瓦里奥最大的特点就是能够变身为许多不同的形态，利用不同形态的特性来通过一些关卡或解开谜题。与以往不同的是瓦里奥这次不再是不死之身，这次给他加入了HP的设定，HP为0时就会GAME OVER，所以游戏的难度稍微有点提升。游戏的流程有点偏短，总共只有16关，让人有些意犹未尽。



心跳回忆2外传 回忆之钟再度响起	KONAMI/KCET	8月30日	★★★☆☆
ときめきメモリアル2 Substories ～Memories Ringing On～	AVG 恋爱		CD-ROM × 1
1人	1格	外传作品	推定销量：约3万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：26

PlayStation



作为2代外传系列的最后一作，故事是接着《心跳回忆2》的内容，以已步入大学一年级的主角对高中毕业前的回忆作为主线，从而引出一个个充满“酣”意的小故事。无论玩家选择的对象是谁，在剧情中总是会碰到“情敌相遇”的尴尬场面，而误会的出现也是游戏的高潮之一。能否摆平误会、把友情和爱情划分清楚就是玩家所要做到和体会到的。另外除了3个女主角，其他角色的结局也制作得毫不马虎，都是“心跳FANS”所不能错过的。



空中的舞蹈 i 彻底了结	SEGA/CRI	8月23日	★★☆☆☆
AERO DANCING i 次回作战まで待てませ˜ん	SLG 飞行		GD-ROMX1
1～2人	15格	系列第6作	推定销量：-
对应飞行摇杆、振动包			《FAMI 通》评分：29

Dreamcast



与前作相隔半年推出的该作，主要是增加了各方面功能的加强版。游戏实现了多平台对战，也就是说该作不但可以和前作《AERO i》进行通信对战，还能和PC版的《AERO i》进行对战。对战还不额外收取除电话费以外的费用。本作最厉害的地方在于它收录了超过2000种以上的重放数据（REPLAY），可以让玩家欣赏到来自各名作的战机飞行表演，相信战机迷们一定会心动。另外游戏本身增加了由读者票选出来的4部新战机，包括SU25。新的2种游戏模式的增加和20项新任务让系列作的支持者感受到CRI制作者的诚意。



2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

邪魔天使

- 《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》
- 《疯狂出租车 2》
- 《梦幻之星在线 Ver.2》
- 《最终幻想 X》
- 《鬼泣》
- 《莎木 II》
- 《NBA 2K2》
- 《合金装备 索利德 2 自由之子》
- 《创造球会特大号 2》
- 《世界足球 胜利11人5 最终进化版》



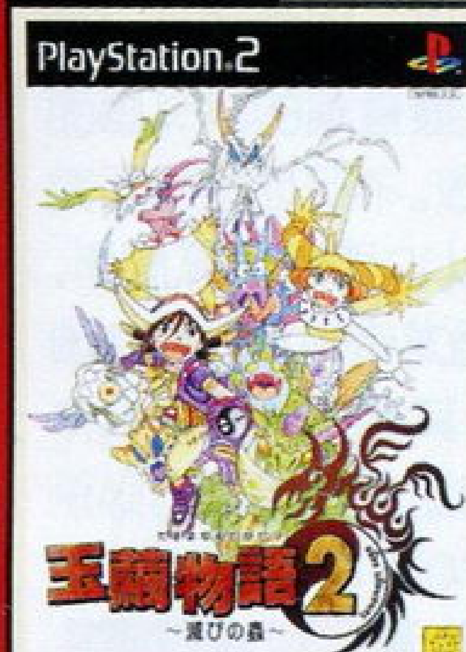
雷神之锤III	ID SOFTWARE	8月30日	★★☆☆☆
PlayStation 2	QUAKE III	FPS 科幻·战争	CD-ROM × 1
	1～2人 / 77KB / PC同名作移植		推定销量：－
	对应网络对战、键盘、鼠标		《FAMI通》评分：25



“《雷神之锤》系列”在PC游戏界拥有无数至高无上的荣誉，ID SOFT再接再厉，向PS2、DC等家用游戏机进军。本游戏没有什么故事主线，你的任务就是在残酷的竞技场中不断地杀死对手，只有取得第一名才能进入下一个区域进行比赛，游戏在联网对战时会获得比单机游戏大得多的乐趣，这也是ID SOFT推出这款真正目的所在。无论是在家用机还是电脑上，游戏的画面素质都属前茅，但是由于这类游戏一向以来都是家用机弱项，所以想在其中寻找乐趣的玩家还是选择PC比较合适。



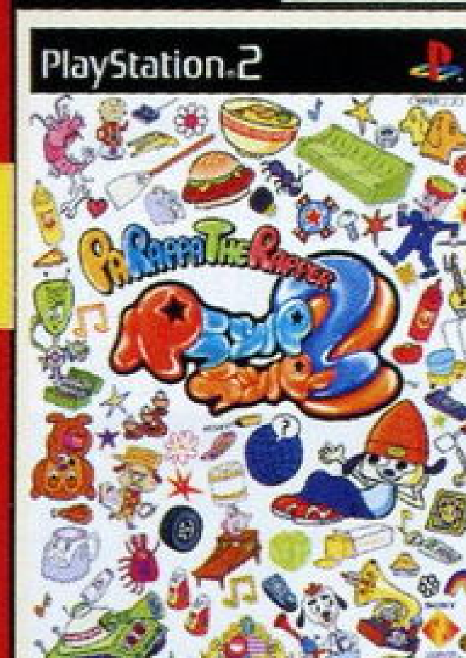
玉茧物语 2 毁灭之虫	元气	8月30日	★★★☆☆
PlayStation 2	玉茧物语 2～灭びの虫	RPG 幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 712KB / 系列第2作		推定销量：约2万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：31



历经3年，当年PS超人气名作《玉茧物语》的终于推出了第2弹！该游戏的人物设定与前作相同，还是由曾经参与过动画电影《天空之城》、《龙猫》、《魔女宅急便》、《听到涛声》制作的近藤胜也氏担任，负责游戏音乐的是松前公高。光看这些制作阵容就知道《玉茧物语2》会有不凡的表现了。在前作中颇受好评的“圣魔养成”系统继续保留下来，圣魔的数量超过200种以上，是前作的7倍，游戏中的会话备有1000种以上的场景！通过数据线，游戏还可以将圣魔下载到移动电话上进行培育。



啪啦啪啦啪 2	SCEI	8月30日	★★☆☆☆
PlayStation 2	パラッパラッパー2	MUG 节拍音乐	CD-ROM × 1
	1～2人 / 127KB / 系列第2作		推定销量：11万8009
	对应？？？		《FAMI通》评分：31



本来平常的啪啦啪镇又出了突发事件，啪啦啪这时已经是长大成人的啪啦啪了。新的敌人是面条集团，它们会把所有的东西都变成面条。为了挑战强敌，啪啦啪与同伴又开始挑战敌人的RAP音乐。这就是继《啪啦啪啦啪》及《拉米乐队》之后，由SCE制作的正统节奏音乐游戏的第3作。游戏中的角色及画面设计都非常可爱、个性十足。游戏的进行方法主要就是配合着音乐节奏来按键，从而演奏出动听的RAP音乐。游戏还对应对战模式，可以和朋友一起享受节奏说唱的乐趣，喜欢新潮音乐游戏的玩家应该关注一下该作。



猎人 X 猎人 龙派的祭坛	KONAMI/KCET	8月30日	★★☆☆☆
PlayStation 2	ハンター×ハンター龙脉の祭坛	ACT 漫画·幻想	CD-ROM × 1
	1人 / 323KB / 漫画改编		推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：不明



根据《周刊少年JUMP》连载中的人气漫画《猎人×猎人》来重新编制原创故事情节的RPG，登场角色都是漫画中的人气角色。游戏的流程是在一个迷宫当中进行的，类似于名作“《风来的西林》系列”。由于是以PS2为平台，剧情对话画面采用高解析度，人物说话时还有滑稽的表情展示出来。而冒险战斗部分中人物以Q版的形象出现，游戏的动作部分加入了由电脑控制的辅助角色系统，而且辅助角色可以不用担心HP的问题（无敌），因此游戏的整体难度不高。故事流程比较短，但还是值得推荐给FANS。



9月 September

◆9月6日，《莎木II》正式发售。

◆9月12日，著名的TSUTAYA连锁店开始进行二手软件的销售。

◆9月13日，CAPCOM与任天堂举行联合新闻发布会，宣布《生化危机》全系列今后将成为NGC的独占游戏。《生化危机》将重新制作，之后的《生化危机2》、《生化危机3》、《生化危机代号：维罗尼卡》将以复刻版的形式发售，新作《生化危机0》以及《生化危机4》也将尽快发售。



◆9月14日，任天堂新主机NGC发售，同时发售的有三款游戏。NGC在日本各地并未引起太大的轰动，NGC的低调令人担忧。



◆《异度传说 第一章 力的意志》宣布延期至2002年2月。

◆9月15日，《FF 灵魂深处》在日本正式开始上映。

※9月11日在美国发生了震惊世界的恐怖袭击事件。纽约世贸中心的两座大楼在此次事件中成为废墟。由此引发的一系列问题也波及到了游戏界。

◆KONAMI宣布，由于“9.11”事件的影响，美版《MGS2》将删除世贸场景，而日版的发售日将提前至11月29日。

◆SEGA宣布，DC飞行射击游戏《空中竞技场》由于“9.11”事件的影响，取消了发售计划。

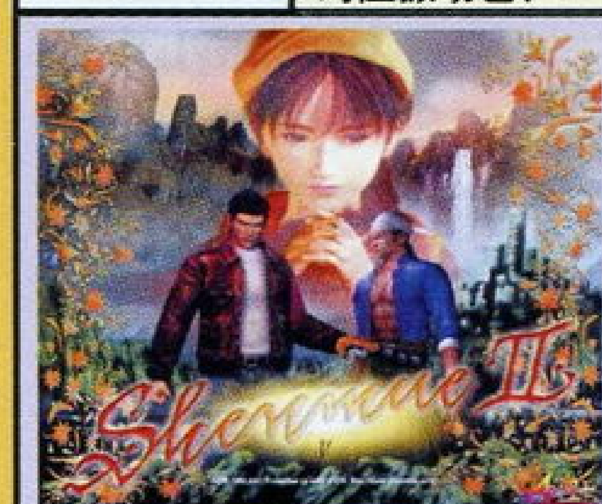
零式枪手 2	彩京	9月6日	★★★☆☆
Dreamcast	ZERO GUNNER 2	STG 科幻·战机	GD-ROMX1
	1～2人 / 7格 / 街机移植		推定销量：约2万
	对应振动包、街机摇杆		《FAMI通》评分：30



STG天尊彩京的最新街机作品。由于采用了功能强大的NAOMI基板，游戏的画面异常美丽。极具震撼的3D背景、各具特色的机体和魄力十足的BOSS设计堪称时下最出色的射击游戏。特别各关BOSS出现时的变形特写，给人一种大作的感觉，而以往的STG往往缺少这种感觉。游戏同样有高手专用的二周目设定，另加入了原创的REPLAY系统，玩家可以把自己的游戏过程录下来存入记忆卡内，和其他玩家交流心得，互相提高。再也没有什么别的游戏会比STG更需要这样一个系统了，这个设定简直就是TV GAME史上的一场“STG革命”。



莎木II	SEGA/AM2	9月6日	★★★★★
Dreamcast	SHENMUE II	FREE 现实·冒险	GD-ROMX4
	1人 / 22格 / 系列第2作		推定销量：12万4190
	对应振动包、VGA		《FAMI通》评分：32



DC代表作之一《莎木II》是一款用心制作的游戏。前作的登场人物数量就足以令人咋舌，但本作的登场人物达到前作的3倍！故事流程不长，但正是那些庞大的与主线相关的隐藏剧情穿插其中，才使得故事完整性大有提高，即使是一个很小的迷你游戏也非常吸引人。关键剧情表现得相当经典，表达出铃木裕对于FREE类游戏的独到见解——一种生活化的游戏艺术形态。主题音乐达到了很高的艺术水准，操作性上因为加入了“图标系统”和“追踪系统”，也得以大幅改良，FREE BATTLE甚至可以当成一款格斗游戏来研究。



无奖问题：在我们所列出的游戏中，是否漏掉了你心爱的游戏？又有哪些游戏是你在看完这次“盘点”后决定去玩的？

游戏王 真对战怪兽II继承的记忆	KONAMI/KCEJ	9月6日	★★☆☆☆
PlayStation 2	游戏王 真デュエルモンスターズII 继承されし记忆	TAB 漫画改编・战略卡片战斗	CD-ROM
	1人 / 250KB / 系列第二作		推定销量：13万8051
	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：无

“《游戏王》系列”在掌机上呼风唤雨，不过家用机上的《游戏王》就没有掌机上的《游戏王》那么风光。本作故事背景设定在蔷薇战争末期的英格兰，玩家是被超越时空的魔法召唤而来到这个时代的。游戏将卡片游戏和策略游戏进行融合，从而设定出类型的游戏规则。基本的规则就是出场的卡片要在成格状的场地上移动，双方的卡片相遇后，就按一般的卡片游戏的规则进行战斗，另外双方的卡片都设有一个主帅，主帅没有任何的攻击力和防御力，只具有一定的HP。了解游戏规则后你会发现这其实是一个“卡片游戏化”的战棋游戏。

徽章机器人	IMAGINEER	9月7日	★★☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	METAROID NAVI	S・RPG 科幻・机器人	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 原创		推定销量：约4万
	无		《FAMI通》评分：30

在GB上极具人气的“《徽章机器人》系列”在GBA上推出的最新作，与以往系列一样分为“盔甲版”、“锹型版”两个版本同时推出，不同的版本取得的机体和零件都不相同。徽章机器人是一种由头、脚、左手、右手4个零件组合起来的机器人，在战斗中不同的零件发挥不同的作用。游戏中的零件数量相当多，要收集齐绝不是一件容易的事，有的还要通过两个版本进行通信交换。这次的战斗系统与系列前作差别很大，变成了小型SLG形式，但机器人战斗时的演出效果却相当华丽，而且机器人的动作十分流畅。

实况世界足球2001	KONAMI/KCEO	9月6日	★☆☆☆☆
PlayStation 2	实况ワールドサッカー2001	SPG 足球	CD-ROM×1
	1～8人 / 605KB / 系列第7作		推定销量：7万2621
	对应手柄分插器		《FAMI通》评分：33

系统全面革新的一作，OPENING CG也给人一种一扫过去的颓势，以此为起点重生的感觉。无论是游戏画面还是界面都给人一种焕然一新的感觉。队员动作、形象描绘的也是非常仔细、生动。将假动作设在一个单独的键位上，让初心者也能够很好体会到在球场上过人的爽快感。CPU以及队友的AI再度增强，跑位变得更加合理有效。并且，游戏仍然继承了注重球场上细节的这一优良传统，将队员在场上的小动作，例如对手间的争吵、与裁判的争论都被细致地表现了出来。但是，在操作上仍然有很不合理的地方，这也限制了该系列的继续发展。

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001	CAPCOM	9月13日	★★★★☆
Dreamcast	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	FTG 2D格斗	GD-ROMX1
	1～2人 / 12格 / 街机移植		推定销量：10万5915
	对应VGA、振动包、街机摇杆、键盘及网络对战		《FAMI通》评分：35

与前作相隔大约1年，终于还是推出了第2代，实在是万众期待，这次游戏加入了多达6种格斗系统。让这么多游戏系统结合在同一款游戏时，让操着不同系统的角色进行对战，也确实是空前盛况。人物方面更是集结了CAPCOM和SNK两家格斗游戏大厂的人气角色，不愧为众星云集的梦之格斗游戏。“RATIO BATTLE”以及“3ON3”两种不同赛制的引入对战更加多元化。另外PS2版和DC版的画面是完全一致的，这也保证了游戏在PS2和DC两种平台上进行异机种对战的可能。

吉翁前线 机动战士高达0079	BANDAI	9月6日	★★★★☆
PlayStation 2	ZEONIC FRONT MOBILE SUIT GUNDAM 0079	RTS 动画改编・机器人	DVD-ROM×1
	1人 / 575KB / 原创		推定销量：28万6675
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：35

改变所有“高达迷”对“一年战争”认识的作品，同时也是BANDAI多年来制作“高达系列”游戏的一次突破，因为本游戏以吉翁军中一个微不足道的中队在战争的经历去来从另一个角度表现“一年战争”。游戏的战术性有别于之前所有的“高达系列”游戏中的SLG成分，强调整体配合和僚机的诱敌深入，手动操作部分也相当过瘾。游戏难度很高，想获得S级的评价绝对不是一朝一夕的事。游戏的CG动画及实际游戏画面都可以称得上是“《高达》游戏史”上的最高峰，其中的爆炸效果极为真实，游戏的表现出更大的魅力。

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001	CAPCOM	9月13日	★★★★☆
PlayStation 2	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	FTG 2D格斗	DVD-ROM×1
	1～2人 / 110KB / 街机移植		推定销量：27万6681
	对应PS2专用硬盘、键盘、街机摇杆及网络对战		《FAMI通》评分：35

集结了CAPCOM和SNK两家格斗游戏大厂的人气角色的梦之格斗游戏第2作。登场人物大增，游戏的系统从前作的两种增至6种，几乎包括了CAPCOM与SNK的所有知名游戏的操作系统，并且特殊人物还有特别的操作方式，让人充分体会到CAPCOM的用心。将4按键改为了6按键，并重新调整了在前作中饱受恶评的RATIO系统，使对战时的平衡度大增，“RATIO BATTLE”以及“3ON3”两种不同赛制的引入也体现了CAPCOM人性化的一面。而能够与DC版在专用网络上实现异平台对战更是为游戏增色不少。

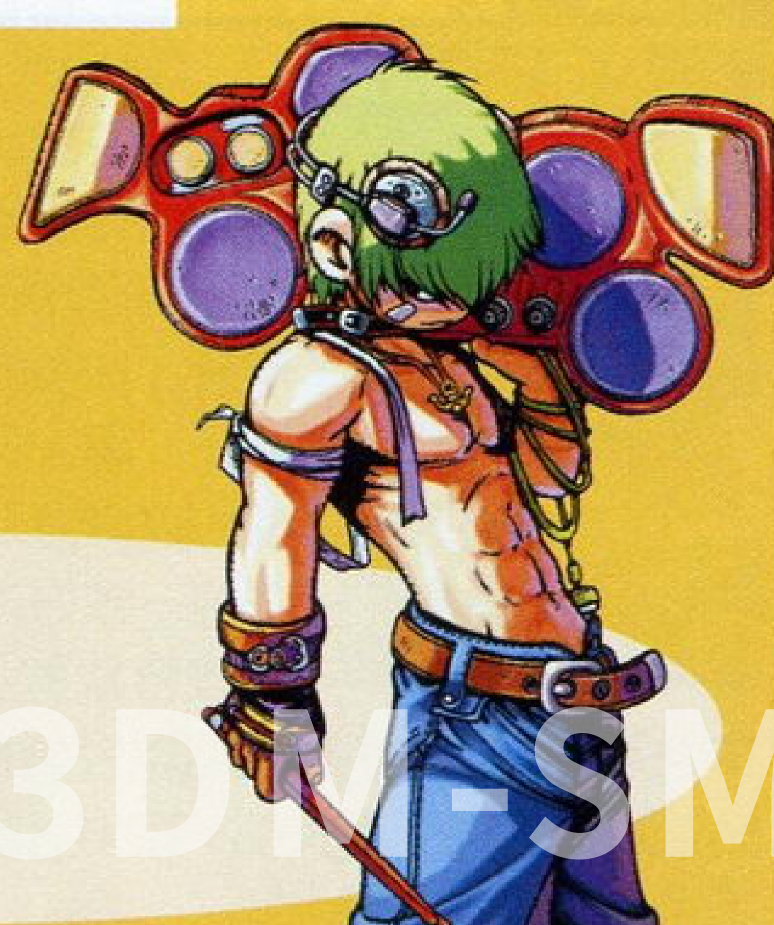
D.N.A. 暗黑使徒	HUDSON	9月6日	★☆☆☆☆
PlayStation 2	D.N.A. Dark Native Apostle	ACT 科幻	CD-ROM×1
	1人 / 64KB / 原创		推定销量：-
	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：28

由HUDSON带来的一款原创动作冒险游戏，画面方面利用3D多边形技术表现出具有动漫画感觉的游戏画风，这也是2001年业界流行使用的并还将延续到2002年以后的新技术，只过这里HUDSON称之为“TOON SHADE”。游戏中的关键道具为生化芯片，装备后主角就可以获得各方面能力的提升。如果将生化芯片进行组合的话，主角就可以使出无数变化的动作来。利用PS2的DUALSHOCK2手柄的压力感应机能，根据玩家按键力度的不同，主角的动作也可以做出不同的变化。

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

D・S

《樱大战3 巴黎在燃烧吗？》
《最终幻想X》
《漫画同人会》
《吉翁前线 机动战士高达0079》
《莎木II》
《真・三国无双2》
《超级机器人大战A》
《寂静岭2》
《合金装备 索利德2 自由之子》
《心跳回忆3 在约定的那个地方》



盘点2001年游戏

皇牌空战 4 破碎的天空

皇牌空战 4 破碎的天空	NAMCO	9月13日	★★★★☆
PlayStation 2	ACECOMBAT04 SHATTERED SKIES	S・STG 模拟飞行	DVD-ROM × 1
	1～2人	80KB	系列第4作	推定销量：36万5414
	对应PS2专用硬盘、飞行 FLIGHT STICK		《FAMI通》评分：33

现今家用游戏机首席模拟空战游戏的最新作品，也是NAMCO的王牌游戏之一。本作同样是以虚拟和现实相结合的假想世界作为游戏的舞台，游戏的画面也达到了很高的水准，加上系列一贯流畅的驾驶感，完美的背景音乐及音效使人很快会忘记自己只是在玩游戏。游戏已经将任务制改成了积分制，许多关卡必须依靠摧毁目标积累必要的点数才能过关，如果战机装备上独有的特殊武器系统可以较轻松地完成任务。这是每一位“空战迷”都不容错过的游戏，它会让你感受与蓝天融为一体的奇妙感觉。

AIR

AIR	NEC INTERCHANNEL	9月20日	★★★☆☆
Dreamcast	AIR	AVG 文字冒险	GD-ROMX1
	1人	4格	PC同名作品移植	推定销量：约5万
	对应VGA		《FAMI通》评分：30

《AIR》的故事内容和游戏核心就是找寻“真正的幸福”。幸福对于每个人都有不同的含义，而在游戏中的玩家背负着过去的伤痛，究竟怎样才能为自己和她带来真正的幸福呢？而自己和她所追求的幸福又是什么？在人生的十字路口上，相信幸福的道路只有自己去寻找了……一样的画风不一样的经典，配合感人的游戏配乐，玩家能够完全融入那个炎热中带有丝丝清凉气息的第1000个夏季（原因见剧情），化作男主角国崎往人去体会那令人不禁落泪的恋爱故事。游戏同样移植自PC，DC版加入了全程语音。

路易的鬼屋冒险

路易的鬼屋冒险	任天堂	9月14日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	LUIGI' S MANSION	A・AVG 卡通・幻想	DVD-ROMX1
	1人	3格	原创	推定销量：30万7387
	无		《FAMI通》评分：34

此作是日版NGC的三款首发软件之一，游戏的主角是马里奥的兄弟路易。为了找回被魔王库巴捉走的马里奥，路易进入了一座闹鬼的大楼。在里面路易面对的是无数的幽灵，而惟一的武器就是一个特殊的吸尘器，它能够将幽灵吸进去。游戏在谜题的设计上十分巧妙，许多幽灵用普通的方法是吸收不了的，这时必须尝试许多不同的方法，有时候当你无意中一试的方法奏效时那种成功的感觉非常美妙。不过游戏的场景略显单调，而且玩穿一遍后也没有什么隐藏要素出现，有点遗憾。

真・三国无双 2

真・三国无双 2	KOEI	9月20日	★★★★☆
PlayStation 2	真・三国无双 2	ACT 历史	DVD-ROM × 1
	1～2人	200KB	系列第2作	推定销量：72万7214
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：34

“《真・三国无双》系列”从1到2，绝对是个飞跃。41位魅力角色，23座庞大的古战场，多姿多彩的武器系统，还有新加入的道具设定，所有的一切，都是本作能够在日本狂销70万套的基础。游戏的操作异常简洁，玩家可以很轻松地体会到“百万军中取上将首级”的感觉。片尾的那首日人所唱的中文主题歌《生路 CIRCUIT》更是让人津津乐道。像这样既爽快又耐玩，甚至可以双人同乐的游戏，业界已经期待很久了。再加上又是国人喜闻乐见的三国故事，向所有喜欢爽快动作游戏的玩家强烈推荐！

水上赛艇：蓝色风暴

水上赛艇：蓝色风暴	任天堂	9月14日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	WAVERACE BLUE STROM	RAC 摩托艇	DVD-ROMX1
	1～4人	12格	系列第2作	推定销量：5万4365
	无		《FAMI通》评分：32

在三款NGC首发软件中，本作是在画面表现上最为出色的一款游戏。从《水上赛艇》中我们完全可以看出NGC强劲的硬件机能和任天堂本社强大的制作实力，呈现在我们眼前是一幅幅令人惊叹的画面。本作对玩家的操作技巧要求比较苛刻，刚刚拿到这款游戏的玩家很难自如地驾驶赛艇，这样会给人带来一点挫折感。好在游戏中会有一个体贴的教学模式一步步教你怎样才能充分的体会这个游戏的乐趣。与同类作品相比，本作可以说是相当优秀了。

超级机器人大战 A

超级机器人大战 A	BANPRESTO	9月21日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	SUPER ROBOT WARS A	S・RPG 动画・机器人	卡带
	1人	卡带自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：24万9753
	无		《FAMI通》评分：32

GBA版的《机战A》是很出色的，游戏画面完全超越《机战F》的水平，养眼！在系统上，这一作是最全面的，良好的系统平衡性彻底改变了那些认为“《机战》系列”无发展的玩家的肤浅认识。仅仅好掌握一个援护系统的应用差不多要用半个月的时间去研究和实践。在游戏长度上，BANPRESTO可谓设计得刚刚好，国内玩家所不注意的剧情部分这次也很吸引人。另外新加入的动画作品《机动战舰NADESICO》和《机动战记德拉古纳》在国内都比较有人气。

超级猴球

超级猴球	SEGA/AMUSEMENT VISION	9月14日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	SUPER MONKEY BALL	ACT 卡通	DVD-ROMX1
	1～4人	3格	街机移植	推定销量：7万8115
	无		《FAMI通》评分：32

《超级猴球》是世嘉为任天堂的NGC推出的第一款游戏，并由此真正确定了世嘉第三方软件厂商的策略。游戏移植自街机，最多可以支持4人同时游戏，在NGC上还支持将画面分为4屏进行游戏的模式。适中的游戏难度、华丽的场景设定（尤其是游戏中的3D画面尤为流畅）、耐人寻味的游戏性都为这款游戏赢得了众玩家的一致好评。操作简单是该游戏的另一大特点，不论是大人还是小孩都可以轻松地上手，相信玩过这款游戏的朋友都一定对《超级猴球》留下了深刻的印象吧。

饿狼 狼之标记

饿狼 狼之标记	SNK	9月27日	★★★☆☆
Dreamcast	GAROU MARK OF THE WOLVES	FTG 2D格斗	GD-ROMX1
	1～2人	6KB	街机移植	推定销量：约3万
	对应振动包、街机摇杆		《FAMI通》评分：25

SNK最高成就之作的DC移植版本。单就移植水平来说，本作可以说是DC所有SNK移植作品中水平最高的一作，而且本作还破天荒地对应VGA。DC版没有删除角色的任何招式，打击的爽快感觉也完全保留，没有什么跳帧的情况，读盘时间和SNK其他作品比起来明显要快很多，还略微修正了一些街机上的BUG。虽然登场的时间略为晚了点儿，但由于DC版完全移植了街机版的一切内容，而且还追加了全新的画廊模式，在画廊模式中收集了很多珍贵的图片，非常精美，因此绝对值得SNK迷收藏。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：你最喜欢的哪10个游戏包装封面？

寂静岭 2	KONAMI/KCET	9月27日	★★★★☆
PS2 PlayStation 2	SILENT HILL 2	A·AVG 惊悚	DVD-ROM × 1
	1人 / 94KB / 系列第2作		推定销量：13万2267
	必须 DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：34

SILENT小组又将AVG游戏重新诠释，推出了系列的第2集。《寂静岭2》已经超越了普通游戏的范畴，它越来越像是一部心里暗示的小说，将玩家带进无尽的痛苦、怨恨、爱情等人类最复杂的情感中，而且这种负面的情绪会在你内心停留好长一段时间，挥之不去。游戏完全继承一代昏暗、阴冷的画面风格，由于机能的提升而在表现力上更加震撼，游戏的整体玩法也和前作大同小异，许多场景都给人似曾相识的感觉。这是一款极另类的游戏，可能你从游戏中根本就无法得到任何快乐，但它带给你的体验是其他游戏都无法做到的。

空中猎人	SCEI	9月27日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	SKY GUNNER	STG 幻想·战机	CD-ROM × 1
	1人 / 280KB / 原创		推定销量：约3万
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29

这是一个创意满载的射击游戏，游戏美丽的开场动画和动听的背景音乐，一下就会将人带到一个如梦如幻的科幻世界中。游戏的射击方式借鉴了过去模拟座舱射击游戏的游戏方式，却又推陈出新地创造出自身独特的游戏方式。丰富的武器系统是游戏的一大卖点。游戏虽然有了这么多创意，但是没有合理将其简化，游戏本身也没有真正让人感觉到射击游戏的快感，这是这款游戏最大的败笔。游戏的操作多种多样需要靠游戏中的"课程"模式才能熟悉这些操作。如果你有耐心加以学习的话，这个游戏还是很有趣的。

Z.O.E. 2173 遗嘱	KONAMI/KCEJ	9月27日	★☆☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	Z.O.E. 2173 TESTAMENT	SLG 科幻·机器人	卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 派生作品		推定销量：-
	无		《FAMI通》评分：28

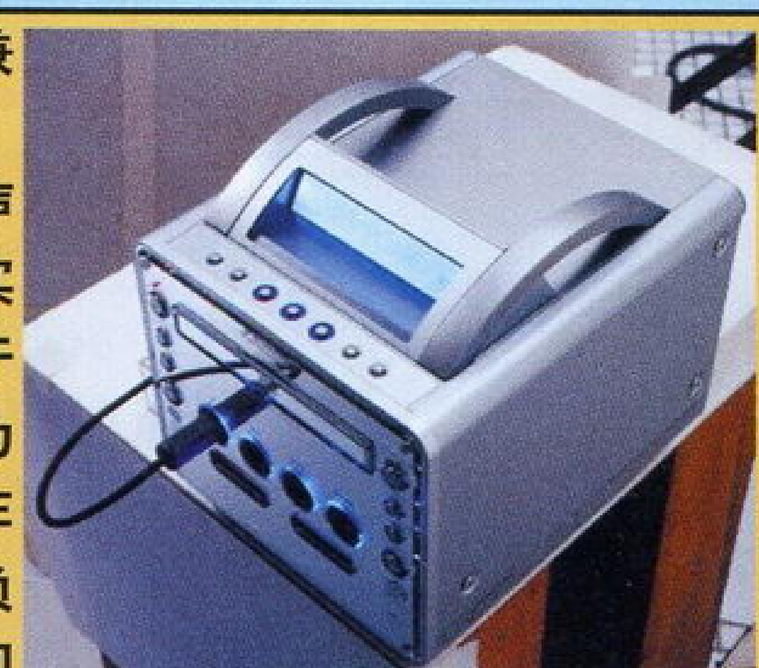
游戏剧情以动画版《Z.O.E. 》为背景，舞台是在150年后的太阳系，讲述地球人和火星移民之间的战斗。此作的系统可谓完全照抄"《机器人大战》系列"，许多菜单指令都与"《机器人大战》系列"的一模一样。也难怪，游戏的制作组是WINKY SOFT，相信大家应该记得此小组参与制作过PS上的《机战F》和《机战F完结篇》，所以这款游戏做成这个样子也不足为奇了。游戏稍有新意的地方就是战斗系统采用了被称为"IAS"的系统，战斗时能够用手动来控制射击和回避，不过战斗画面令人不敢恭维。

EVE 致命的魅力	GAME VILLAGE/C'S	9月27日	★☆☆☆☆
Dreamcast	EVE The Fatal Attraction	AVG 文字冒险	CD-ROMX3
	1人 / 1格 / 系列第4作		推定销量：约4万
	对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：28

人气推理冒险游戏的系列第4作，同时也是完成度最高的一作。"《EVE》系列"的特色之一就是通过不同的主人公的视点去了解整个事件的过程。角色的个性在故事情节设置中着墨较多，需要反复体会才能准确把握整个故事的发展，结局没有绝对的对与错，不同性格的玩家所欣赏的角度也会有很大差别。比起同名的PC作品，PS版在剧情提示上做了一些改良，反复调查的线索的系统被简化，即使玩家考虑得不怎么全面，也能够找到一些蛛丝马迹。

10月 October

◆10月2日，松下正式公布了NGC兼容机"DVD/GAME PLAYER Q"。



◆10月9日，SQUARE与SCEI发表联合声明，宣布SCEI以大约149亿日元的价格购买了SQUARE新发行的1120万股股票，相当于SQUARE全部股份的18.6%，SCEI随即成为了SQUARE的第二大股东。不过，SQUARE的社长铃木尚以"SQUARE并没有因此而负上必须要为PS系主机开发游戏的义务"来回应相关的问题。

◆10月10日，SCEI宣布PS2的全球出货量已突破2000万台，为了庆祝这一成绩，SCEI宣布将会在全球范围内发售白、银、红、蓝、黄五种颜色的主机，各色2000台，共计10000台。



◆大阪地方法院驳回了SNK所提出的企业再造的申请，SNK这个名字从此不得不永远地在业界消失，实在令人遗憾。

◆10月12日～14日，东京秋季游戏展举行。微软的主席比尔·盖茨亲临会场发表演说；SEGA宣布将推出XBOX版本的《莎木II》与《PSO》；XBOX展区展出了大量的日版游戏，微软的确是有备而来的。从下一届起，TGS将改为每年举办一次，下一次的举办时间将是2002年9月。



※10月7日，大连金州，中国国家男子足球队以一比零战胜阿曼国家队，提前两轮首次获得参加2002年韩日世界杯决赛阶段的资格，44年圆一梦！！

※APEC会议在上海成功举行。

※10月30日，飞人乔丹复出！

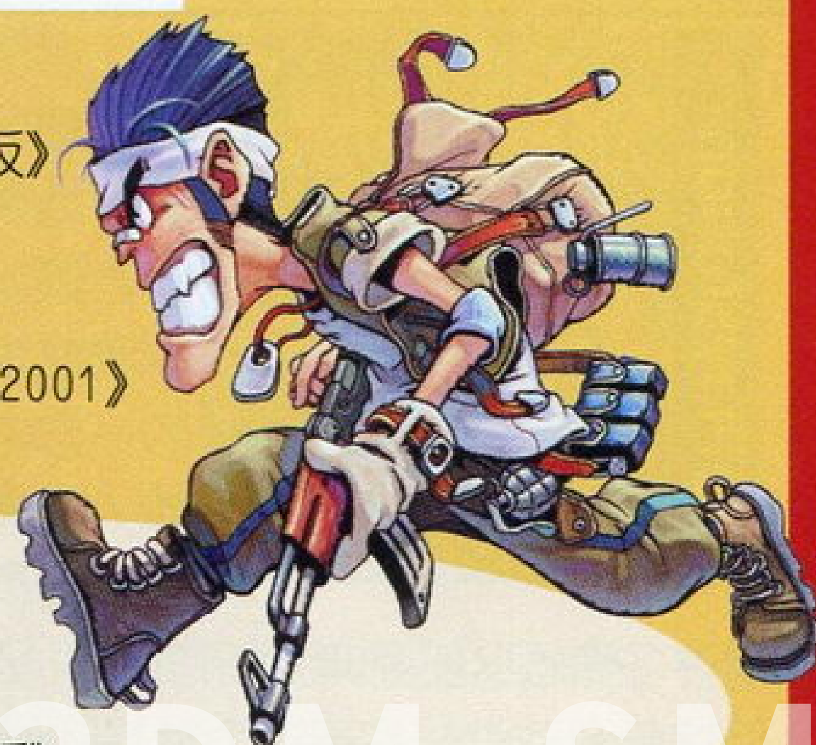
化解危机II	NAMCO	10月4日	★★★★☆
PS2 PlayStation 2	TIME CRISIS II	STG 光线枪	CD-ROM × 1
	1～2人 / 74格 / 街机移植		推定销量：22万3434
	对应 GUNCON2		《FAMI通》评分：32

GUNCON 2对应的第一款PS2射击大作，街机版早在1997年就问世了，但以现在的眼光来看，游戏性依然相当的出众。本作秉承NAMCO一贯认真负责的移植态度，各方面都进行了大幅度的强化，不仅仅是游戏画面就连过场剧情动画也经过了重新制作，其表现远远超出了街机的水准，这一点使人感到非常欣慰。不仅如此，游戏还加入了精心设计的"CRISIS DAY"这样一个原创模式，让人更加觉得物超所值，游戏甚至有让你一人用两把GUNCON2进行游戏的双枪模式，让你过足成为银幕上枪战英雄的瘾。

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

Solidus Gouki

《鬼武者》
《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》
《索尼克大冒险2》
《鬼泣》
《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》
《化解危机II》
《PIKMIN》
《强力扣杀2 世嘉职业网球》
《合金装备 索利德2 自由之子》
《世界足球 胜利11人5 最终进化版》



盘点2001年游戏界

国王的领地IV

FROM SOFTWARE | 10月4日 | ★★☆☆☆

PS2 | KING's FILEDS IV | A·RPG幻想 | DVD-ROM×1
1人 | 330KB | 系列第4作 | 推定销量：约3万
对应DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：30

FROM SOFTWARE的名作RPG，距上一作长达5年之后终于登场。这是系列第4作，基本部分都完全继承了前3作的特点，由于是一款主观视角的RPG，所以游戏进行时较有临场感，本作的目标之一就是要表现出"具有空气感的假想世界"。故事背景设定为欧洲古代剑与魔法的时代，角色之间和国家之间的对立、矛盾都有很详细的设定。但昏暗的色调及以主观视角表现的画面却让相当一部分玩家无法适应，再加上其他方面原因，本作成为系列作中最受冷落的作品。

沉默的狙击手2 无罪的清扫者

KONAMI/KCET | 10月18日 | ★★★☆☆

PS2 | SILENT SCOPE2 INNOCENTSWEEPER | STG | 狙击 | CD-ROM×1
1人 | 80KB | 街机移植 | 推定销量：约1万
对应DUALSHOCK、连机对战、合作 | 《FAMI通》评分：29

连续两年稳坐美国"最受欢迎的街机"头把交椅的游戏就是KONAMI出品的"《沉默的狙击手》系列"，而被搬到家用机上就成了快餐式的游戏，2代整个游戏通关耗时仅25分钟，游戏玩法和前作完全相同，而在难度上却有了一定的提高，整体节奏也更加紧凑。由于有两位主角供玩家选择，这样就使游戏可分两条路线来进行，但是他们有着相同的目的——救出被绑架的女主角Laura。如果你想迅速地投入到游戏中并获得快乐，这款游戏将是一个很不错的选择。

山顶赛车3

ATLUS | 10月11日 | ★☆☆☆☆

PS2 | 山卡3 | RAC | 房车赛 | CD-ROM×1
1～2人 | 145KB | 系列第3作 | 推定销量：约3万
对应方向盘 | 《FAMI通》评分：30

ATLUS出品的知名赛车游戏，该系列曾经在多个机种上推出，可以说是一款"历史悠久"的游戏，虽然游戏的影响力不高，但是游戏公司还是会不断地推出新作，《山卡赛车3》则是在PS2推出的系列最新作品，各方面都有了一定的提高。顾名思义，游戏的赛道多以盘山公路为主，在游戏初期，玩家只能拥有几辆性能普通的赛车，玩家需要不断在比赛中获得奖金然后就可以购买更高档的跑车。游戏强调的是驾驶的乐趣，速度感并不是很强烈，这倒是本作一个很特别的地方。

侠盗高飞3

ROCKSTAR GAMES/DMA DESIGN | *10月23日 | ★★☆☆☆

PS2 | GRAND THEFT AUTO 3 | ACT | 动作、驾驶、冒险 | DVD-ROM×1
1人 | 500KB | 系列第三作 | 推定销量：－
对应DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：－

只要玩过"《GTA》系列"，便不难明白为何美国会发生很多校园枪击案！本作的中文译名就是《侠盗高飞3》，而港台译名更直接——《横行霸道3》，一语道破天机。玩家在游戏中扮演是在为了复仇而在越狱重返黑社会的一名无名小卒，为了达到自己的目的而听命于犯罪组织的差遣，做一些接应劫匪及杀人越货等任务！本集的任务种类更加多元化，每项任务皆会引发其他犯罪。只要能够完成任务，玩家可以不择手段，难道这才是真正意义上的"FREE"？本作被美国多家游戏媒体评为近乎满分，但游戏真的可以这样做吗？

逆转裁判

CAPCOM | 10月12日 | ★☆☆☆☆

GBA | 逆转裁判 | AVG | 文字·侦破 | 卡带
1人 | 自带记忆功能 | 原创 | 推定销量：约5万
无 | 《FAMI通》评分：32

这是一款全新概念的游戏，可以让你体会当律师的感觉。游戏的主人公是一名刚刚成为律师的青年，在法庭上要为被冤枉的被告人辩护，利用各种证据来证明他们的清白，并且找出真正的罪犯，其间，不仅要仔细询问证人和原告来获取足够线索，还要与对方律师展开唇枪舌战的辩护。游戏很好地将法庭上的那种紧张激烈的气氛表现出来，而且在紧张中不失幽默搞笑成分，主人公经常露出夸张的表情，令人捧腹。至于游戏的玩法也不复杂，只用根据问题选择选项就行，不过玩这个游戏需要相当日语基础才行。

NBA 2K2

SEGA/VIRTUAL CONCEPT | *10月24日 | ★★★★☆

Dreamcast | NBA 2K2 | SPG | 篮球 | GD-ROM×1
1～4人 | 192格 | 系列第3作 | 推定销量：－
对应振动包 | 《FAMI通》评分：－

新推出的版本《NBA 2K2》在球员名单方面作相应的修改，增加了部分新球员。对原来的游戏引擎进行了微调，AI有了大幅度提高，并且游戏的规则进行了及时的更改，增加了防守时的联防战术等等。AI的提高使得玩家在与CPU比赛时更加难于取胜，需要反复练习才行。游戏中的队员看起来更真实，最明显的改善是在队员的脸部和发型，最令人激动的是增加了大量的新的扣篮动作，慢动作回放增加了不同视角的变化。该游戏在篮球之国美国有口皆碑，可以说是现在篮球游戏的最高杰作！

蜘蛛人2 电磁狂魔

Activision/Vicarious Visions | *10月18日 | ★★☆☆☆

PlayStation | SPIDER-MAN 2 ENTER:ELECTRO | ACT | 漫画·科幻 | CD-ROM×1
1人 | 1格 | 系列第2作 | 推定销量：－
对应DUALSHOCK | 《FAMI通》评分：无

这是一款典型美式风格的动作游戏，其中还融入了部分解谜要素，是该系列PS上的第2部作品。较好地将美国著名漫画英雄蜘蛛人的许多动作特点和本领加入到了游戏中，而且操作感良好，所以可以顺畅地进行游戏，这是游戏最大的优点。能够成为一位本领超群的蜘蛛人在摩天大厦之间任意穿行、劫富济贫，是许多熟悉这部经典漫画有玩家儿时的梦想吧？而这款游戏就是实现这个梦想的最佳方式。游戏公司即将在3台流行主机上推出系列最新作品，期待这位老牌动作英雄有更好的表现吧！

J联盟胜利11人5

KONAMI/KCET | 10月25日 | ★★★☆☆

PS2 | J LEAGUE WINNING ELEVEN5 | SPG | 足球 | CD-ROM×1
1～8人 | 183KB | 系列第6作 | 推定销量：7万1527
对应手柄分插器 | 《FAMI通》评分：34

以大受欢迎的《WE5》为基础，时隔7个月之后推出的以日本职业J联赛为舞台的"《WE》系列"最新作。在保留了前作中种种大受欢迎的设定之外，更新增了中场休息之后的"精彩回放"模式以及模拟比赛，预测比分的模式。将队员的能力值由上限19提升至上限99，并新增了多项队员的基本能力值与特殊技能的设定，让玩家感觉更加专业、细致。队员的动作数量是前作的1.5倍，这一数据直接反映到游戏中就是让人感觉动作更加细致，处理不同情况的来球时的选择更多。

无奖问题：在我们所列出的所有作品中，哪些作品是原创的？

彩色条纹	SEGA/WOW ENTERTAIMENT	10月25日	★☆☆☆☆
CANDY STRIPE	AVG 文字冒险	GD-ROMX1	
1人 5格	原创	推定销量：约1万	
对应 VGA		《FAMI通》评分：24	

相较之DC上的众多由PC移植的同类游戏，这可以说是难得的由SEGA亲自推出的第一款真正意义上的美少女恋爱育成游戏。游戏以圣艾真鲁斯医院为背景舞台，主角作为见习医生正在进行艰苦的职业训练。游戏的人物设计中规中矩，从表面上看缺乏鲜明的个性。游戏的情节设置比较松散，当集中精力追求某一位女孩子的时候，往往会因为ENEVT数量较少而使得主角大部分时间都无所事事。游戏的音乐比较动听，给人以安静祥和的感觉，在发生重要EVENT事件时常常能够起到画龙点睛的作用，需要细细品位才能发现该游戏的乐趣。

PIKIMIN	任天堂	10月26日	★★★★☆
PIKIMIN	AI ACT有即时战略成分	DVD-ROMX1	
1人 19格	原创	推定销量：34万7938	
无		《FAMI通》评分：34	

宫本茂大师2001年为NGC量身定做的一款最具创意的游戏。主人公奥里马乘坐的宇宙飞船因为撞到陨石而坠落到一颗陌生的星球，在这里他遇到了许多长得如植物状的神奇生物——PIKMIN，在这些友好而勤劳的家伙们的帮助下，奥里马要在30天之内收集齐散落在各地的飞船零件以便修好飞船返回自己的星球。游戏的进行方式有点类似于即时战略游戏，奥里马可控制那些PIKMIN去采集食物、扫除障碍、打倒怪物、搬运零件等，3种不同属性的PIKMIN在游戏中也发挥有不同的作用。

托尼·霍克职业滑板选手3	NEVER SOFT	*10月30日	★★★☆☆
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	SPG 极限动作·滑板	CD-ROM×1	
1人 132KB	系列第3作	推定销量：-	
对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：-	

滑板运动的魅力就在于运动员冒着极大风险做出令人叹为观止的高难动作而获得成功的愉悦。借助PS2强劲的机能，厂商得以将变化万千的滑板动作配合合理的游戏操控做成一款更加逼真的游戏，这一切都在这款以美国当代滑板之王托尼·霍克命名的著名滑板游戏最新作中得到了最大程度的实现。本作的卖点并不是画面，而是它完美的物理引擎和逼真的动作，如果你对滑板运动有所了解，那你一定能在这款游戏中获得最大的满足，难怪本作在欧美地区拥有极高的评价。

灵魂吸收者2	Eidos/Crystal Dynamics	*10月30日	★★★☆☆
SOUL REAVER2	ACT 幻想·魔物	CD-ROM×1	
1人 69KB	系列第2作	推定销量：-	
对应 DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-	

超人气游戏《灵魂吸收者》终于推出了续作。游戏仍和上一作一样属于一款动作冒险游戏，动作成份要大于冒险成份。如游戏标题所言，游戏的主角为了延续自己的生命就必须在消灭敌人吸收它们的灵魂。游戏的动作要素丰富，主角可以学会各种各样的技能，也能得到各种不现的武器、道具。游戏的世界场景比一般的同类游戏更宽阔一些，冒险的行程并不是单路线的。要去完成哪些任务都由玩家自己决定，当然主线剧情下的剧情还是要强制性发展的，在学会新技能后，玩家就可以到以前的场景上继续探索，到达新的区域。

11月 November

◆11月13日，美版《MGS2》正式发售。

◆11月14日，任天堂发售了两款新颜色的GBA主机，分别是黑色与橙色。

◆11月15日零时，微软主席比尔·盖茨大声宣布“未来的游戏从今天开始，从XBOX开始。”——美版XBOX正式发售。在XBOX发售当周，有约15款游戏供玩家选择，主机首批出货量为30万台。一个有趣的现象，不少XBOX对应游戏的推出时间都早于XBOX主机，这也是商家促销的一种手段。

◆11月18日凌晨，美版NGC正式发售，首批出货量为70万台。

◆《PSO》宣布将推出包括中文在内的多国语言PC版。天人互动公司成为了国内《PSO》代理发行商，并负责游戏的汉化工作。

◆11月21日，任天堂发售了两款新颜色的NGC主机，分别是黑色与橙色。

◆11月26日，SQUARE现任社长铃木尚宣布辞职，转而担任SQUARE的会长。新社长由和田洋一担任，并兼任CEO。

◆11月29日，日版《MGS2》正式发售。同日，PS2再度降价，从原来的35000日元降至29800日元。

※北京时间11月10日，世界贸易组织第四次部长级会议在卡塔尔首都多哈举行，会议讨论并一致通过了中国加入世贸组织的议案。

※11月25日，美国马萨诸塞州的“先进细胞科技公司”(Advanced Cell Technology Ltd)宣布，他们成功克隆了世界上第一个人类胚胎。

郑问之三国志	GAME ARTS	11月1日	★☆☆☆☆
郑问之三国志	SLG 历史	CD-ROM×1	
1人 397KB	原创	推定销量：约3万	
对应 DUALSHOCK		《FAMI通》评分：29	

GAME ARTS出品的以“三国”为题材的SLG类游戏，游戏的卖点是红遍亚洲地区的台湾漫画家兼插画家郑问先生，游戏中郑问用自己独特的画风描绘了200名以上武将。游戏中采用了旋律优美的中国古典音乐，配合精美且独具魅力的人物设计，很有欣赏价值。但作为游戏核心的SLG系统却设计得不能令人满意，内政部分和战略部分的调配比较混乱，战斗过程中太过于强调卡片的运用，使玩家积极动脑思考的部分被简化，大大降低了投入度。对FANS而言将游戏定位为郑问电子画集反而会比较合理。

2001年度小编心目中的十佳游戏（按发售时间排序）

SOUL

《鬼武者》
《樱大战3 巴黎在燃烧吗?》
《超级机器人大战α外传》
《最终幻想X》
《鬼泣》
《莎木II》
《REZ》
《合金装备 索利德2 自由之子》
《机动战士高达 联邦对吉翁DX》
《战网 洛克人EXE2》
《心跳回忆3 在约定的那个地方》

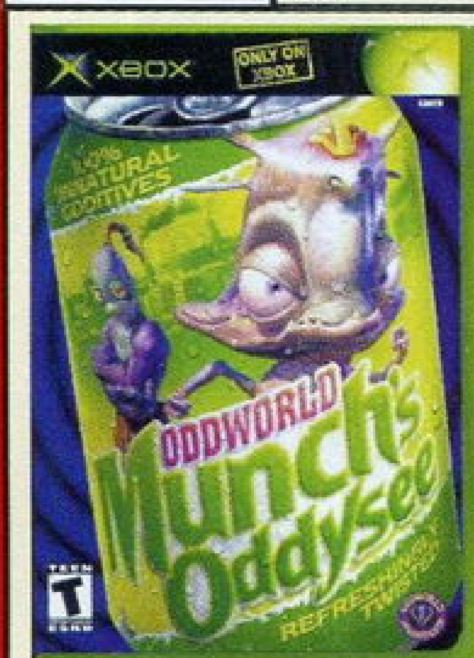


盘点2001年游戏界

阿比逃亡记 2

INFOGRAMES/ODDWORLD ＊11 月 6 日 ★★★☆☆

XBOX	Oddworld:MUNCH'S ODDYESS	ACT 幻想、卡通、冒险	DVD-ROM × 1
	1 人	支持硬盘记忆 系列第 3 作	推定销量：-
	无		《FAMI 通》评分：-



在欧美超人气的“《ODDWORLD》系列”的最新作品，在机能强大的 XBOX 上制作，表现的方式也由传统的 2D 转为 3D。主角除了玩家熟悉的 ABE 之外，还增加了一位脾气不太好的新角色 MUNCH。游戏表现方式的变化带来的就是游戏玩法的变化，ABE 的移植速度也比 PS 版时快上不少，一开始可能会令老玩家感到很不适应，不过 ODDWORLD 公司对于 3D 游戏空间感的准确把握多少能够弥补这一缺憾。仍然是与前作相同的世界观，为了避免自己的族人再次被奴役，ABE 不得不再次深入敌人腹地，为了自己行星而战。



光环 战斗进化

微软/BUNGIE ＊11 月 6 日 ★★★★☆

XBOX	HALO COMBAT EVOLVED	FPS 科幻	DVD-ROM × 1
	1～4 人	支持硬盘记忆 原创	推定销量：-
	无		《FAMI 通》评分：-



迄今为止 XBOX 最畅销的游戏就是《光环》，这也是微软看准欧美玩家的口味，为了使 XBOX 最快占领市场打出的一击重拳。本作的在各方面表现都达到了第一人称视角射击类游戏的最高峰，而且游戏拥有丰富的游戏模式，你不但可以进行团队作战、伏击作战、甚至还可以驾驶各种武装交通工具扫荡外星人的基地，驾驶交通工具的爽快也是游戏的卖点之一。这种多元化设定在其他 DOOM 游戏中是很难找到的。为了配合手柄，BUNGIE 已经将游戏的操控进行了大幅度的简化，只要不多时间就可以适应，接下来就可以投入到这场壮阔、激烈的未来战争中。



虹吸战士 3

SCEA ＊11 月 7 日 ★★★☆☆

PlayStation	SYPHON FILTER3	A・AVG 近未来	CD-ROM × 1
	1 人	3 格 系列第 3 作	推定销量：-
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：-



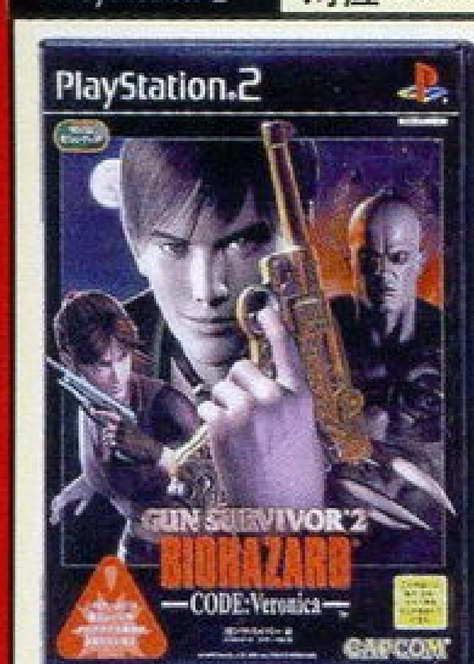
本作不仅在欧美地区受到了极高的评价，国内玩家也对这款包容了多种元素的动作游戏有着很好的口碑。难能可贵的是《虹吸战士》一直都不是以画面为卖点，是它那浓厚的战斗氛围和变化丰富关卡设计深深的吸引了大一批玩家。本作为系列最新作品，除了在难度上有所降低外，保留前作所有的优点，在每一项大任务中都包含了若干小任务，这些任务都不相同，但它们之间又有联系，这样玩家可以一次性感受多种不同的战斗乐趣，真的是很期待它早日能在 PS2 上推出续作。



枪下游魂 2 生化危机 代号维罗尼卡

CAPCOM 11 月 8 日 ★☆☆☆☆

PlayStation 2	GUN SURVIVOR2 BIO HAZARD-CODE：VERONICA-	STG 光线枪	DVD-ROM × 1
	1 人	57 格 街机移植	推定销量：11 万 1353
	对应 GUNCON2		《FAMI 通》评分：27



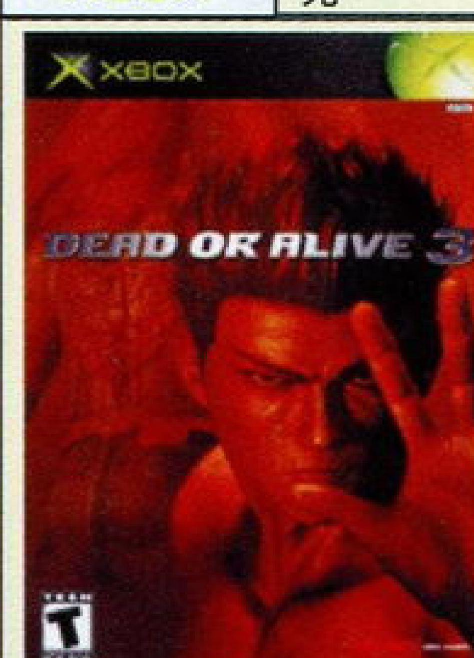
CAPCOM 同名系列的第 2 作，以大受欢迎的 AVG《生化危机 代号：维罗尼卡》为背景的光枪射击游戏。玩家可以从克莱尔和史蒂夫两名主角中任选一名进行游戏，目标是脱出洛克福德岛。游戏故事和原作比起来略有不同，而大人气的敌人追迹者也会“友情”登场。该游戏和普通光枪游戏不同的地方在于除了在画面上消灭敌人之外，还可以控制角色自由移动去解谜。游戏还对应 PS2 的专用光枪 GUNCON2，用 GUNCON2 可以轻松自如地控制角色自由移动和攻击敌人。推荐给喜爱“《生化系列》系列”的玩家。



死或生 3

TECMO ＊11 月 9 日 ★★★★☆

XBOX	DEAD OR ALIVE 3	FTG 3D 格斗	DVD-ROM × 1
	1～4 人	支持硬盘记忆 系列第 3 作	推定销量：-
	无		《FAMI 通》评分：-



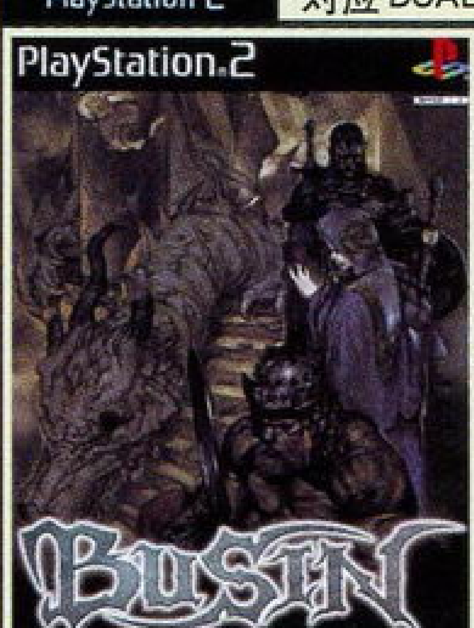
TECMO 的看家之作，同时也是 XBOX 首发软件中最受亚洲玩家瞻目的作品。利用 XBOX 强大的机能，本来就很不错的画面又有了极大的提高，这一点在对场景的刻画上尤为突出，新加入的三位角色也十分抢眼。在打斗方面除了保留了前作的优点之外，游戏的平衡性也做了相应的调整，原先威力极大的 HOLD 技在本作中已得到了明显的削弱。此外 TECMO 还为每位角色都制作了一段非常精美的结局CG，实在是不可不看。不过“《死或生》系列”的最大卖点服装在本作中被削弱了，多少令FANS有些失望。



武神 巫师的抉择

ATLUS 11 月 15 日 ★☆☆☆☆

PlayStation 2	BUSIN ～Wizardry Alternative～	RPG 幻想・魔法	CD-ROM × 1
	1 人	386KB 原创	推定销量：8 万 3420
	对应 DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：32



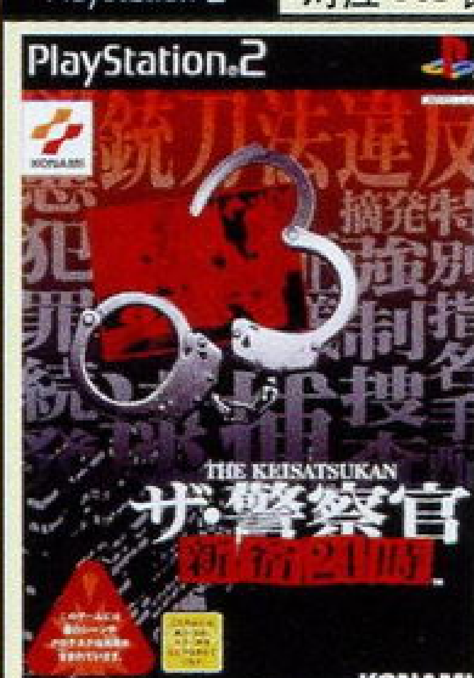
《武神》由“《真・女神转生》系列”的缔造者之一冈田耕始负责制作，人物设计为“《探侦神宫寺三郎》系列”及《VR战士》的角色设计家寺田克也负责。游戏类型与3DRPG《巫术》相同，现在由冈田耕始以自己的理念对这种3D迷宫RPG进行全新的诠释。游戏在击倒怪兽时不但可以得到金钱和经验值，还可以得到怪兽的象征物，如“龙的心脏”。道具积累到一定的程度时，就可以合成为“魔法石”。另外游戏还可以让玩家把众多角色集合起来组成队伍进行作战，进行团体对团体的战斗，团体的合作设有级别，级别越高，团体的战斗力就越高。



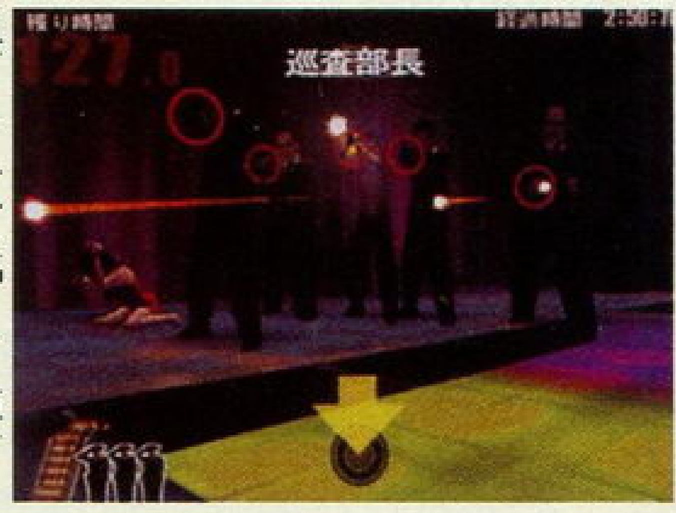
THE 警察官 新宿 24 小时

KONAMI/KCET 11 月 15 日 ★☆☆☆☆

PlayStation 2	THE 警察官 新宿 24 小时	STG 光线枪	CD-ROM × 1
	1 人	105KB 街机移植	推定销量：约 1 万
	对应 USB 鼠标、专用控制器		《FAMI 通》评分：30



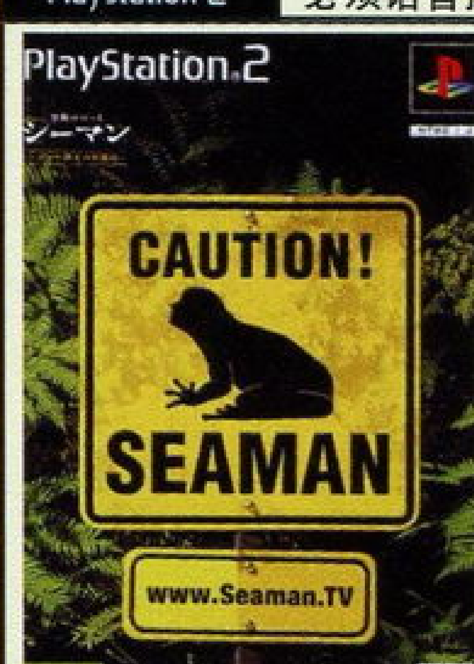
这是 KONAMI 今年在 PS2 上推出的一款最为新潮、最为特别的光枪射击游戏。游戏移植自大型体感街机，你扮演一名警察，利用屏幕前的“人工膜”，电脑可以感应到玩家的行动，玩家要像真实枪战中那样利用游戏中的掩体让身体做出各种动作来躲避敌人的射击。因为引进了新技术，使得游戏具有很高的真实感、临场感，一开始就深深吸引了一大批玩家。不过要在家中玩到这这样的体感游戏就是需要破费一下了，一套游戏配件就需要 9800 日元，而且光线枪还要单独另外购买，是否物有所值就看你的了。



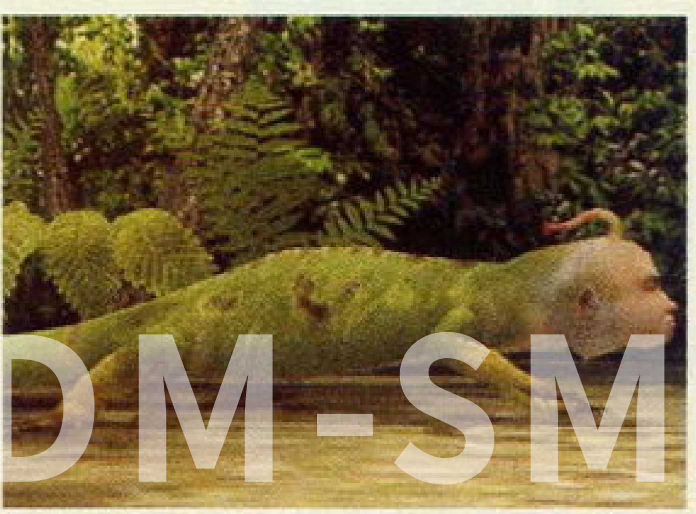
禁断的宠物 人鱼 甲泽博士的实验室

ASC II 11 月 15 日 ☆☆☆☆☆

PlayStation 2	禁断のペット シーマン ～ガゼー博士の实验岛～	SLG 育成	DVD-ROM × 1
	1 人	400KB DC 版加强	推定销量：27 万 4312
	必须语音控制器		《FAMI 通》评分：31

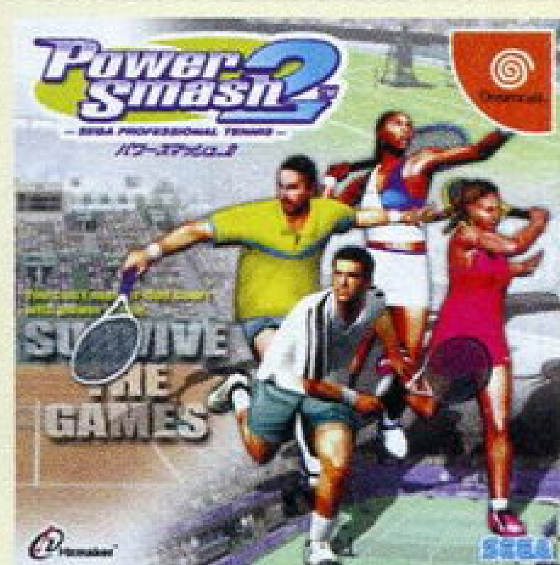


号称“史上最恶宠物”的作品，曾在DC版造成轰动的大爆冷门作品，游戏于 1999 年 7 月份推出，一度成为DC上最为畅销的游戏，当年就达到了 50 多万的销量。游戏原来由Vivarium公司开发，PS2版由ASKII负责移植，游戏作了各方面的强化，想不到相隔 2 年才移植的该作依然在 2001 年达到 20 多万的销量。游戏的玩法就是利用麦克风与玩家所养的人面鱼宠物对话，增强宠物和玩家的亲和度，还要喂人面鱼各种食物，加强补钙，让人面鱼不论是骨骼方面，还是精神状态方面都能得到健康发展。



无奖问题：在我们所列出的所有作品中，有哪些本刊做过攻略？有哪些我们从未报道过？

强力扣杀 2 世嘉职业网球	SEGA/HIT MAKER	11 月 15 日	★★★★★
Dreamcast	POWER SMASH2 SEGA PROFESSIONAL TENNIS	SPG 网球	GD-ROMX1
1～4 人	4 格	街机移植	推定销量：约 2 万
对应 VGA、振动包			《FAMI 通》评分：31



2000 年在 DC 上推出的 1 代就广受好评的网球游戏，该续作不仅仅是在画面上有所强化，连基本的按键设置都进行了改变。只有操作熟练并合理配合击球时身位移动的方向，才能在比赛中将球以不同的角度和力度击打在对手场地内任意一个点上，游戏真实感超强、操作感卓越，玩下去，你会深深沉浸在网球运动的乐趣中。游戏不但可以单人向电脑选手挑战，与朋友一起对战、或是合作对战都能让游戏的快乐倍增。另外游戏中所提供的育成模式也有所强化，难度增加之余还追加了等级设置，充满了挑战性和参与感。



任天堂全明星大乱斗 DX	任天堂	11 月 21 日	★★★★☆
NINTENDO GAMECUBE	大乱斗スマッシュブラザーズ DX	FTG 乱斗	DVD-ROM × 1
1～4 人	11 格	系列第 2 作	推定销量：83 万 8237
无			《FAMI 通》评分：37



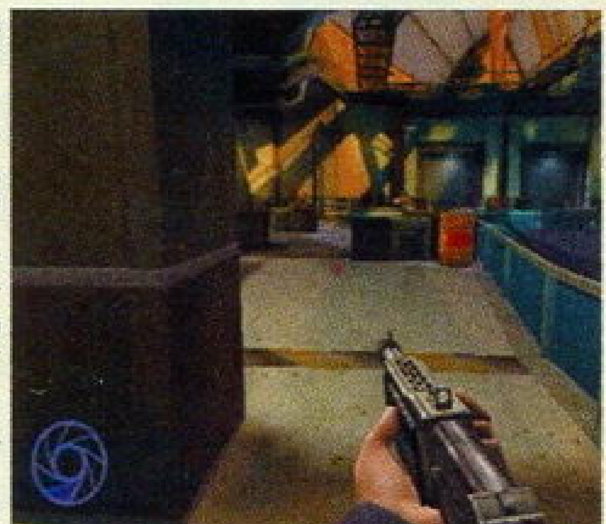
N64 超人气作品的续作，前作在 N64 的后期推出，获得了极大的成功，而此作则是在 NGC 初期推出，任天堂无疑是希望此作能够带动主机低迷的销售行情——结果证明任天堂的这一战还是打得相当漂亮的。该游戏将任天堂几乎所有的人气角色全部集合在一起"乱斗"，从早期的马里奥、大金刚到现在的皮卡秋，都是人见人爱的角色，还要算上让人意料不到的多位隐藏角色，单凭这些超绝人气角色的魅力就足以吸引大批任天堂游戏的 FANS。游戏的操作极为简单，任何人都可以马上上手，接下来就是尽享对战的乐趣。



007 被袭的特工	EA	*11 月 15 日	★★★☆☆
PlayStation 2	James Bond 007 AGENT UNDER FIRE	FPS 近未来、特工	DVD-ROM × 1
1～4 人	90KB	系列第三作	推定销量：－
对应 DUALSHOCK、手柄分插器			《FAMI 通》评分：－



这是一款国内玩家很容易就忽略了的游戏，但是当你耐心玩过第一关之后你会发现它是一款很有趣的游戏，它有别于以往你所接触过的 DOOM 游戏。007 的主题中当然要包括香车、美女、先进武器等基本元素，这些你都会在游戏看到。邦德先生从来不偷偷摸摸地行动，本作同样继承了这一精髓，大多数关卡都追求的是爽快感，火爆的场面让人觉得好像正在看一部好莱坞大片，这样出众的效果在现在 PS2 游戏上还真很罕见。游戏中有一关是城市商业区公路追踪赛，其之精彩、喧哗程度甚至超过了 DC 的《疯狂出租车》。



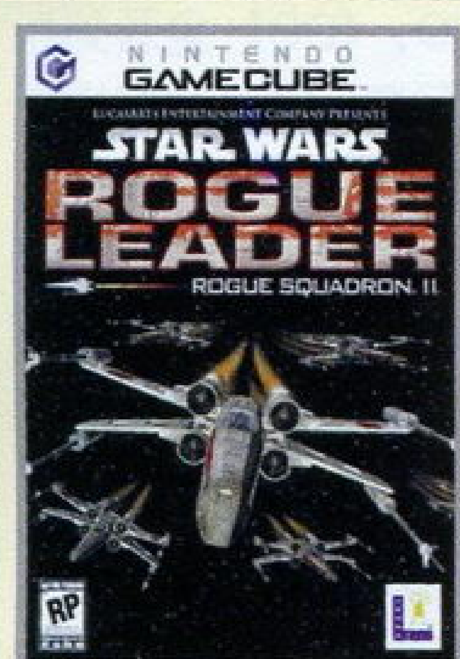
疯狂出租车	SEGA	11 月 22 日	★★★☆☆
PlayStation 2	CRAZY TAXI	RAC 疯狂驾驶	DVD-ROM × 1
1 人	50KB	DC 版移植	推定销量：约 2 万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：30



这款游戏本身真的是非常具有创意，驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客却可以到处乱撞，只求能快速到达目的地，因此游戏具有和传统的赛车游戏不同的游戏性和爽快感。想来这种"天马行空"般的游戏规则，在当今流行游戏系统严谨的今天，绝对是不多见的！舞台背景是设定为美国西海岸大城风格来制作的。游戏同样很讲究技巧，"CRAZY DASH"、"CRAZY DRIFT"等特技的发挥非常重要。自由地选乘客、超车、爽快的跳跃、超酷的撞车场面，这就是"疯狂出租车"。



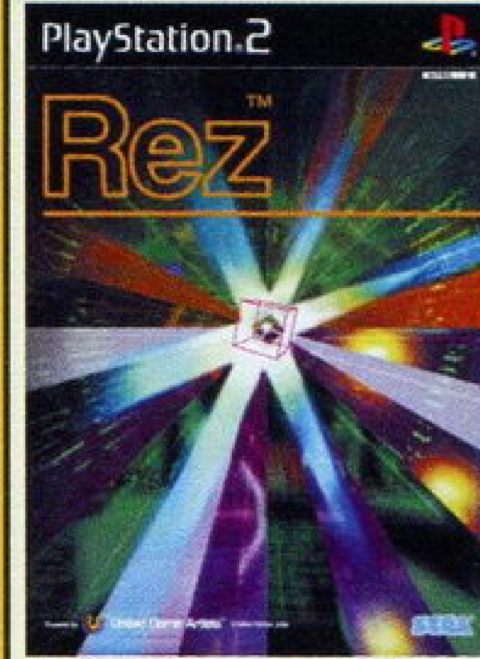
星球大战 流浪中队 II 领导者	LucasArts/FACTORY 5	*11 月 16 日	★★★☆☆
PlayStation 2	Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader	STG 科幻・电影	特制 8cmDVD
1 人	10 格	系列第二作	推定销量：－
无			《FAMI 通》评分：－



以《星战前传 第一部 魅影危机》为故事背景的系列游戏最新作。拥有独特的视角以及操作手法，一代一代延袭并加以改进，因此基本算得上是 FANS 的游戏。基于 NGC 制作的此作在画面上的表现力大大加强，空间感以及速度感的表现更胜前作一筹。游戏的任务也更加丰富多彩，任务开始之前玩者可以从著名的 X-WINGS 以及 Y-WINGS、B-WINGS 中任选一架出战。操作方面，NGC 的新型 C 键能够更好地帮助玩家观察身边的情况，追尾视角的略微调整也使得玩家能够更快地融入游戏中去。



REZ	SEGA/UNITED GAME ARTISTS	11 月 22 日	★★★☆☆
PlayStation 2	REZ	STG 节拍音乐	DVD-ROM × 1
1 人	54KB	原创	推定销量：约 3 万
对应 DUALSHOCK2			《FAMI 通》评分：32



2001 年由水口哲也倾力制作的音乐游戏，游戏结合了音乐、节奏和射击游戏多种要素，游戏的画面构成极具个性，给人以十足的电脑空间感，游戏中各关的画面都以四大文明的一种作为主题。不过这毕竟是一款 LIGHT USER 的游戏，老玩家如果对它有过高期待的话可能会失望。该游戏给玩家创造了一种实实在在的听觉、视觉、触觉（配有震动效果）三方面的综合享受，PS2 版还售有专用的震动周边设备，可以让玩家更充分地享受游戏的乐趣。游戏在日本销量不佳，让我们期待游戏的欧美版状况能有所改善。



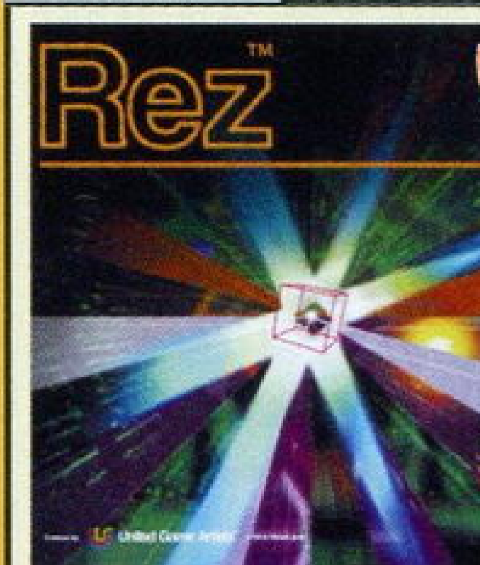
猎头者	SEGA	11 月 16 日（欧版）	★★☆☆☆
Dreamcast	HEAD HUNTER	A・AVG 近未来・冒险	GD-ROMX2
1 人	24 格	原创	推定销量：－
对应振动包、VGA			《FAMI 通》评分：－



本作号称 DC 上"MGS"，并且传说是利用《莎木》引擎进行制作，所以在玩家中造成了一定的反响。的确，这款游戏融合了《MGS》和《生化危机》两大游戏的特点，既有《MGS》中谍报潜入等动作要素同时又需要玩家在游戏中不断地进行调查以发展剧情，单从这两点来说，游戏选材的确吸引人。主角还拥有一辆超酷摩托，可以在广大的版图上穿梭，到达其他的场面，颇为爽快。但很遗憾，制作公司只是在游戏的画面上下了大功夫而忽略了游戏基本的可操控性，游戏在许多细节都需要进一步改进。



REZ	SEGA/UNITED GAME ARTISTS	11 月 22 日	★★★☆☆
Dreamcast	REZ	STG 节拍音乐	GD-ROMX1
1 人	9KB	原创	推定销量：约 2 万
对应 VGA、振动包			《FAMI 通》评分：31



想玩有创意又前卫的游戏，那《REZ》一定会适合你。这款游戏绝对是 LIGHT USER 游戏的最佳典范！也是一款让人可以完全放松心情的休闲游戏，一种让你随时拿出来玩都觉得好玩的游戏！该游戏给玩家创造了一种实实在在的听觉、视觉、触觉（配有震动效果）三方面的综合享受。游戏背景发生在一个人口过度增长、电脑网络已经达到无法管理的社会，到处都充斥着网络犯罪，而玩家要在可视化的电脑空间"eden"中破坏各防火墙（BOSS），就能够唤醒沉睡于网络最深处的"eden"。



银河号 X 银河号

银河号 X 银河号	COMPILE	11 月 29 日	★★☆☆☆
PlayStation	ZANAC X ZANAC	STG　科幻	CD-ROM × 1
1～2 人	1 格	原创 + 复刻	推定销量：-
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：27



拥有悠久历史的 COMPILE 的纪念之作。游戏分为两个部分：一部分是旧《银河号》的复刻版，另一部分是全新制作的《银河号NEO》。其中复刻版还分为FC卡带版和MSX磁碟版。和时下流行的STG比起来，本游戏比较强调武器的合理运用，每一架机体可以使用的武器高达 8 种，熟练地使用各种武器对玩家破关有莫大的帮助。游戏整体难度不大，要获得高分才是关键。游戏中还有很多隐藏要素，其中一些要素需要玩家结合复刻版游戏才能达成，这在STG游戏中是很少见的。

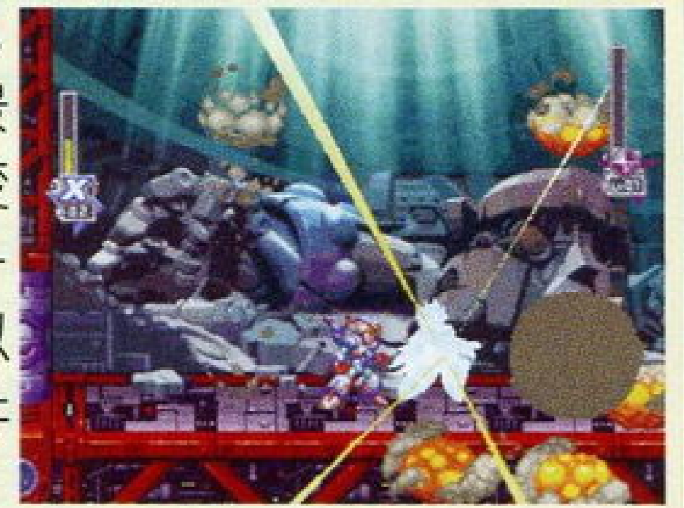


洛克人 X6

洛克人 X6	CAPCOM	11 月 29 日	★★★☆☆
PlayStation	ROCKMAN X6	ACT　科幻	CD-ROM × 1
1 人	1 格	系列第 6 作	推定销量：10 万 6980
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：28



在距前作 1 年后就推出最新作，整体难度方面依然很高，不过这次的难度主要是在攻略关卡的过程中，反倒不是在BOSS上，难度过高可能让许多玩家丧失耐心。《X5》中引入了系列作中的下蹲及攀绳等大量要素，《X6》则是在继续了新要素的同时又再度加入新要素，如在选完某关的场景后，其他某些关的场景就会相应发生一定的变化，这让游戏产生了更大的变化。主角之一ZERO这次为了保持神秘感，不再是初期就可以选择的角色，而是要在游戏中达成一定的条件后才能使用。



雷盖亚 决斗传奇

雷盖亚 决斗传奇	SCEI	11 月 29 日	★★☆☆☆
PlayStation 2	LAGAIA DUAL SAGA	RPG　幻想・冒险	DVD-ROM
1 人	285KB	系列第 2 作	推定销量：5 万 3808
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：28

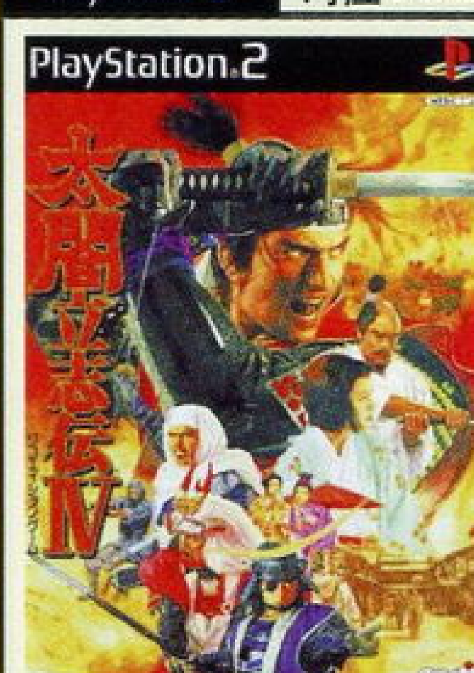


该作完全延续了PS版第一作的风格，是个属于正统RPG 类型的游戏。新的故事发生在前作的 3 年之后，故事的主题由原来的“雾”和“兽”转为“暗”。从游戏的画面上来看本作只能算是个高解析度的 PS 进化版，人物设定也不太成功，既不前卫也不质朴。但是讲到游戏性，该作依然是独具魅力的！游戏的战斗系统在继承了前作，依然是很有个性的指令组合出必杀的系统，称之为“TACTICAL ART SYSTEM”，这也让游戏具有格斗游戏的感觉。另外游戏中在战斗画面在剧情画面上加入了语音，让游戏的剧情更真实感人。



太阁立志传IV

太阁立志传IV	KOEI	11 月 29 日	★★☆☆☆
PlayStation 2	太阁立志传 IV	SLG　历史	CD-ROM × 1
1 人	881KB	系列第 4 作	推定销量：约 3 万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：33

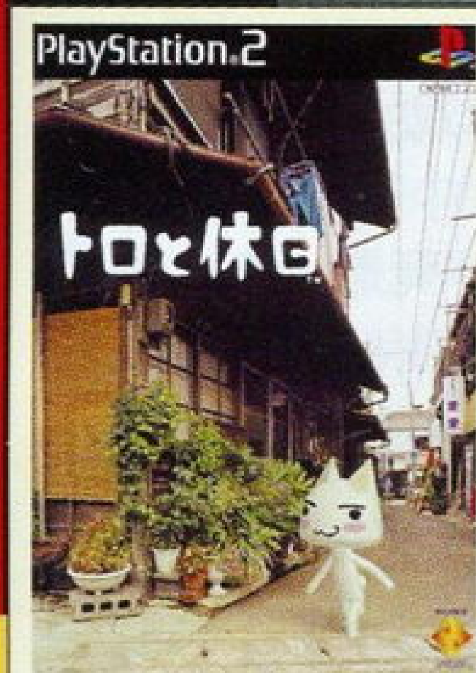


光荣 PC 同名作品的 PS2 移植版，系列第 4 作。游戏的自由度非常高，玩家可以从近 600 名武将中任选一名进行游戏，同时还首次加入了剧本选择的设定，共有 6 个剧本（含隐藏剧本）可供选择。游戏的最大特点在于引入了卡片系统，游戏中的战斗、内政等等都是通过卡片来决定结果如何的，而整个游戏的攻略过程也演变成了卡片的收集使用过程。因此把本作说成是一个卡片游戏也丝毫不为过。PS2 版加入了很多全新的卡片，很多卡片的入手方法都和PC版不同。喜爱本系列的玩家不容错过。



多罗的假日

多罗的假日	SCEI	11 月 29 日	★★☆☆☆
PlayStation 2	トロと休日	ETC　漫画・动画	DVD-ROM × 1
1 人	1500KB	系列第 2 作	推定销量：11 万 8193
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：32



1997 年发售了《到哪里都一起》以后，游戏迅速成为女性玩家们的最爱，并保持长卖。本作就是该系列最新的第 4 作，也是在PS2 上的第 1 作，这次采用了实写的世界作为背景舞台。游戏中就是要和为了实现成为人的梦想的多罗猫一起在城市里散步，一边和它对话，一边给它拍照，以此来度过假日，过完一天后，多罗就会用画来记下这一天的日记。游戏有趣的地方就在于与为了成为人而学习语言的多罗的交流，教它说话、回答它的问题等，多罗的可爱留给人深刻的印象，这就是 SCE 所标榜的交流型游戏。



勇者斗恶龙IV被引导的人们

勇者斗恶龙IV被引导的人们	ENIX	11 月 29 日	★★★☆☆
PlayStation	ドラゴンクエスト IV 导かれし者たち	RPG　幻想	CD-ROM × 1
1 人	1 格	SFC 同名作重新制作	推定销量：103 万 9443
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：32



勿庸置疑的日本国民级 RPG，《DQ》全系列作品的累积销量已经达到了 2800 万套，这么大的销量又绝大部分是在日本国内销售的，因此《DQ》绝对是日本最具人气的游戏系列之一。这次PS版《DQIV》是 1990 年发售的 FC 版的重新制作版，游戏完完整整地用上了《DQVII》所使用的游戏开发引擎，画面水平与《DQVII》一般无二。本作故事方面是分章进行的，总共 5 章，PS 版比当年的FC 版又增加了隐藏的 1 章，共有 6 章。PS 版还增加了新的对话系统，角色之间可以进行对话，另外AI战斗系统和马车战斗系统都是当年 FC 版系列作的新要素。



合金装备 索利德 2 自由之子

合金装备 索利德 2 自由之子	KONAMI/KECJ	11 月 29 日	★★★★★
PlayStation 2	METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY	ACT　策略、间谍	DVD-ROM × 1
1 人	80KB	系列第 4 作	推定销量：80 万 2560
对应 5.1 声道输出、DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：38



在全世界范围内都广受好评的“战术间谍动作游戏”最新作。从 2000 年初公开时已经受到了FANS 极大的关注。“隐密潜入”是游戏部分的核心所在，与其他的动作游戏不同的是主角完全不需要在游戏中大开杀戒，以击倒敌人作为通过某一版面的基本条件，而是以“回避”为主，主动回避一切可以回避的战斗。众多的隐藏要素以及在游戏中可以发掘的秘密很多。除了错综复杂的剧情之外，游戏的另一大特色极具电影感觉的镜头运用，让人在惊叹游戏性之余也对游戏的制作人对“游戏电影化”的独到见解心服口服。



FIFA2002 通向世界杯之路

FIFA2002 通向世界杯之路	EA SQUARE	11 月 29 日	☆☆☆☆☆
PlayStation 2	FIFA2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	SPG　足球	DVD-ROM × 1
1～8 人	903KB	系列第 10 作	推定销量：7 万 5252
对应 DUALSHOCK、手柄分插器			《FAMI 通》评分：32



系列最新作品，仍然以著名中场球星中田英寿为封面。游戏的系统经过了一定的改良，但令人无法忍受的队员在球场上“滑行跑步”的感觉仍然存在。对于球员的外貌描绘也无法令球迷认同。球员的AI低得令人吃惊，即使是选择“职业级”这一难度也是如此，让人体会到了美国人（实际制作为加拿大制作小组）对于英式足球的理解程度。游戏一直以来最大的亮点就是全体队员的实名化，但对队员的能力设定的几近随心所欲又令人无法接受眼前的这名球员就是“传说中的 XXX”的现实。



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：在这些作品中，有和你生日同一天发售的游戏吗？

三国志

三国志	KOEI	11月30日	★★★☆☆
GBA	三国志	SLG　历史	卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：约2万
无			《FAMI通》评分：27

要给这个游戏下个定义，那就是：GBA版《三国志》=SFC版《三国志Ⅳ》+PC版《三国志Ⅶ》的人物肖像（其中自定义武将的肖像为PC版《三国志Ⅷ》的肖像）。GBA版《三国志》的画面和SFC版比起来也不遑多让，而且电脑的思考速度还抗有过之，只是去掉了某些特效。虽然乍一看和SFC版几乎一样，但细玩就会发现诸多不同之处，各种指令的效果都有所调整，著名的士兵数BUG也被删除了，因此绝对可以令老玩家有全新的感觉。再加上无庸置疑的游戏性，实为用GBA打发时光的最佳选择。

伯德之门 黑暗联盟

伯德之门 黑暗联盟	INTERPLAY/BLACK ISLE STUDIOS	*12月3日	★★★☆☆
PS2	Baldur's Gate Dark Alliance	A・RPG古代神话	DVD-ROM×1
1～2人	未明	原创	推定销量：-
对应DUALSHOCK			《FAMI通》评分：-

"《伯德之门》系列"进军PS2并不是直接照搬原来在PC游戏界大红大紫的RPG，而是重新制作了一款强调动作成分的全新游戏，游戏仍然由大名鼎鼎Black Isle Studios负责制作，这一点就足以保证游戏的品质。游戏的效果出众，如充满魄力的魔法效果、高度细致的怪兽造型和场景。游戏以《龙与地下城 第三版》（《Dungeons & Dragons 3rd Edition》）为背景制作，游戏的舞台设定在"伯德之门"中的一座城市中，因此游戏完全延续了"《伯德之门》系列"的世界观。游戏还支持双人同时进行游戏，这让游戏平添了许多吸引力。

机械化军队

机械化军队	KECMO	11月30日	★★☆☆☆
GBA	机械化军队	SLG　科幻	卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：约2万
无			《FAMI通》评分：27

这是一款正统的即时战略游戏，游戏的背景设定在未来，所有的战斗单位都是机器人。游戏的方式与普通的即时战略游戏相同，即不断采集资源，建设各种设施，然后生产更多的作战单位去消灭敌方。各种设施都具有等级的概念，随着等级的提高，能够生产的单位、零件和武器就会更强。另外，在战场上消灭敌方单位后还能获取它的零件，甚至可以靠此来研究出特殊的武器和强力零件。游戏的操作方式很巧妙的利用了GBA的键位，还算方便。值得一提的是游戏开场动画极为精彩，不要错过。

樱大战GB2 闪电作战

樱大战GB2 闪电作战	SEGA/OVERWORKS	12月6日	★★★☆☆
GBC	サクラ大战GB2 サンダーボルト作战	RPG　冒险	卡带
1人	自带记忆功能	GB系列第二作	推定销量：约3万
只对应GBC、GBA			《FAMI通》评分：29

以玩家自己的身分进行游戏的"《樱大战》系列"掌机作品，不再属于SLG类游戏的范畴。故事情节完全原创，同家用机版在内容上没有什么紧密的联系。战斗采用实时制，使整个战斗过程更加紧张刺激，但可惜由于机能的限制每次只能带领一位同伴参战。游戏的画面以GBC的表现机能来讲已经非常完美，令FANS很容易投入。另外道具包改为以容量计算的系统，同时丰富了解谜的成分，每个迷宫都采用分段式，感觉非常紧凑与合理。

12月 December

◆12月7日，SCEI在东京举行了一年一度的"PLAYSTATION PARTY"，在会场上展出了大量将在明年二三月登场的PS2游戏。

◆12月13日，由SCEH负责发行的PS2行货正式在香港发售。行货PS2的型号为SCPH-30006R，售价1980港币。

◆12月18日，美版《FF X》正式发售。

◆12月22日，SQUARE召开"SQUARE ONLNE PARTY 2002"，在会上提供了100个《FF XI》试玩台，并展出其相关的周边设备。SCEI社长久多良木健也到场致词。

※12月11日，中国正式成为世界贸易组织的第143个成员。

ICO

ICO	SCEI	12月6日	★★★★☆
PS2	ICO	ACT　幻想	CD-ROM×1
1～2人	360KB	原创	推定销量：约3万
对应DUALSHOCK			《FAMI通》评分：30

《ICO》刚刚推出时并没有引起什么反响，没想到最后它竟然成为首款中文PS2游戏在香港发售，这下立刻引起了国内众多PS2玩家的关注。游戏内容很简单，你扮演一位头上长角的少年保护一位神秘的白衣少女离开那座孤岛上的巨大城堡。游戏风格清新、纯真而没有花俏的修饰，但是它却拥有PS2上最出众的画面和最美好的回味。当你完成一遍游戏后会有一种意犹未尽的感觉，而游戏令人意外的结局更是令整个游戏的主题得到了升华，这是每一位PS2玩家都不应该错过的游戏。

哈利・波特与魔法石

哈利・波特与魔法石	EA SQUARE	12月1日	★★☆☆☆
PlayStation	ハリー・ポッターと贤者の石	ACT　童话	CD-ROM×1
1人	1格	同名电影改编	推定销量：7万2392
对应DUALSHOCK			《FAMI通》评分：28

挟同名电影票房狂破纪录之余威降临至PS上的跟风之作，不过就其品质而言在美版游戏中尚属佳作。游戏以AVG的形式来进行，操作极为简单，谜题的难度不大，对动作的要求也不高。而且游戏中还加入了很多育成的要素，在推动剧情的同时还要提高自身的能力，使游戏更具可玩性。此外游戏中还有很多乐趣十足的迷你游戏，连BOSS战都可以看做是迷你游戏。虽然只能算是一个小品级的游戏，但绝对不会破坏游戏者美好的心情，只是游戏的画面还有待改进。玩惯传统AVG的玩家尽可一试。

机动战士高达 连邦对吉翁DX

机动战士高达 连邦对吉翁DX	BANDAI/CAPCOM	12月6日	★★★★☆
PS2	机动战士ガンダム 连邦VS.ジオンDX	FTG　动画・机器人	DVD-ROM×1
1～4人	150KB	街机增值移植	推定销量：65万4412
对应DUALSHOCK、网络对战			《FAMI通》评分：32

移植自街机上大受欢迎的高达对战游戏，家用PS2版的玩法和街机一样，玩家可以选择连邦或吉翁的成员进行对战，操作方法简单流畅。此外该游戏对应网络对战，这样就可以实现和街机一样的总共4人的2对2对战游戏，也可以在单机上通过画面分割来实现对战。在单人玩的模式中，游戏新增了数量惊人的200个以上的任务，实在是让高达FANS心跳不已。游戏画面充分利用了PS2的机能，效果非常棒，另外因为游戏是动作游戏天皇CAPCOM负责制作，所以游戏能很好地表现出各款机动战士独有的动作特性。

吸血诡夜 | NAMCO | 12月6日 | ★★★☆☆

PS2 PlayStation 2

VAMPIRE NIGHT		STG 光枪射击	DVD-ROM × 1
1～2人	40KB	街机移植	推定销量：约4万
对应 GUNCON2			《FAMI 通》评分：32

由街机双雄SEGA和NAMCO联手打造的惊人之作。由于街机版是用与PS2具有互换性的SYSTEM246来开发的，此番移植到PS2真可谓是完美移植，而且NAMCO还为PS2版设计了很多原创模式，因此说是120%移植也毫不为过。游戏的画面绝对一流，可谓同类游戏中的最强作品，命中时的感觉也一流。此外游戏还少见地在故事背景上下了一番功夫。本作还采用了时下流行的分歧点系统，令游戏有常玩常新的感觉。美中不足的是游戏的难度不高，敌人的数量也偏少。不过还是值得强烈推荐。

大战略 ADVANCE | MEDIA KITE | 12月7日 | ★★☆☆☆

GBA GAME BOY ADVANCE

大战略 For ゲームボーイアドバンス		SLG 战争	卡带
1～2人	自带记忆功能	原创	推定销量：约2万
对应通信对战、MOBILE ADAPTER GB			《FAMI 通》评分：27

此作不同于任天堂的那款Q版《ADVANCE WAR》，而是采用写实的手法。游戏中的兵器全部来自于美国、俄罗斯、日本、英国、德国、中国等7个国家的现役兵器，总数超过400种，各种坦克、飞机、舰船应有尽有，而且这些兵器全部都是以实名登场，相信这一点对许多兵器迷来说也有相当吸引力。战场中除了有昼夜的变化，还有天候的变化，这些都可能影响到兵器移动、攻击和防御，从而影响到战局。另外游戏对应MOBILE ADAPTER GB，能够利用无线电话下载新的地图资料和新兵器。

梦幻骑士III 双重黑暗 | ATLUS | 12月6日 | ★★★☆☆

PS2 PlayStation 2

GROWLANSER III THE DUAL DARKNESS		RPG 幻想	CD-ROM × 1
1人	91KB	系列第3作	推定销量：6万9365
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：29

ATLUS倾力为PS2打造的著名角色扮演类名作《CROWLANSER》的第3弹！不过本作距前作发售只有不到5个月，这让人不由地想，那么下一作……名声显赫的漆原智志担任该作的美术指导兼角色设计。本作的故事背景设定很特别，因为这一次故事时间设定在前作的1000年前，世界由因为太阳的异变而混乱。本作的最大的特点之一就是作为新要素加入的"迷宫自动生成系统"，这使得本作在耐玩性上有提高。战斗新加入了合作系统，合作攻击比单机攻击有更高的攻击力，甚至还有专门的组合魔法。

桃太郎电铁 X 九州篇 | HUDSON | 12月13日 | ★★☆☆☆

PS2 PlayStation 2

桃太郎电铁 X～九州篇もあるばい～		TAB 铁道	CD-ROM × 1
1～4人	288KB	前作加强版	推定销量：27万5557
对应手柄分插器			《FAMI 通》评分：34

日本国民级桌面游戏系列最新作，也是HUDSON的王牌游戏之一。本作收录了九州这块新地图，在各方面都作了较大的改变。游戏过程就是让各角色在日本巡游的同时购买各种物产或是投资，在指定的年数内增加自己的资产，从而在各竞争对手中处于领先地位。游戏中可以使用各种法宝和卡片让局面产生变化，从前进的格数的考虑、卡片的使用到购买物品的选择等，游戏各方面的策略性都有加强，可以说赢不再是光凭运气了。桌面游戏也曾在我国盛行一时，相信不少玩家都体验过类似的桌面游戏。

ADVANCE 拉力 | MTO | 12月7日 | ★★☆☆☆

GBA GAME BOY ADVANCE

ADVANCE RALLY		RAC 拉力赛	卡带
1～2人	自带记忆功能	原创	推定销量：约1万
对应通信对战线			《FAMI 通》评分：28

在GBA上的第一款以拉力为题材的赛车游戏。游戏很好地表现出了拉力赛道的特点，尘土飞扬的沙漠、风雪飘飞的雪地、而且轮胎卷起沙尘，引擎隆隆作响的那种临场感也忠实地表现出来。游戏拥有极为丰富的模式，既可以让你在世界拉力锦标赛中驰骋，又可以让你在练习模式下自由发挥，而且游戏赛道也相当多，共有14个国家的42条赛道供你选择。游戏中的赛车都用了15000个以上的多边形来表现，因此整个车型看起来非常圆滑，也非常真实。

响尾蛇F | ASMIK ACE ENTERTAINMENT | 12月13日 | ★★★☆☆

PS2 PlayStation 2

SIDEWIND F		STG 战斗机模拟座舱	DVD-ROM × 1
1人	81KB	系列第2作	推定销量：约2万
对应 FLIGHT FORCE、FLIGHT STICK			《FAMI 通》评分：30

这是ASMIK著名"《响尾蛇》系列"的第四部作品，也是PS2上的第二作。名气不大的ASMIK一直都致力于模拟空战游戏的制作，早在FC和SFC时代就曾经推出多部模拟空战游戏，有着多年的制作经验。与"《皇牌空战》系列"不同，"《响尾蛇》系列"的设计更趋向写实风格，游戏的难度更是前者无法企及的，如果你不能在第一时间摆脱敌人的攻击，那迎接你的将是被击落的命运。本作在操作方面较前作改进了不少，但是其他方面还有待改进，如果你是飞行Fans，本作还是一款很不错的选择。

魔法假日 | 任天堂/BROWNIE BROWN | 12月7日 | ★★★★☆

GBA GAME BOY ADVANCE

MAGICAL VACATION		RPG 幻想	卡带
1～2人	自带记忆功能	原创	推定销量：10万1408
对应连机功能			《FAMI 通》评分：35

曾制作过《圣剑传说》的小组在GBA上推出的全新RPG游戏，游戏的画风和角色造型都充满着《圣剑传说》的味道。主人公是魔法学校的学生，为了救回被魔物捉走的同学而来到异世界展开冒险。游戏中可以加入的同伴非常多，各人都有着自己特有的魔法和特技，在战斗中能够看到多姿多彩的攻击方式。精灵在游戏中占据着极大的分量，特别是在战斗中召唤出精灵能使战局发生很大变化，16种属性的精灵共计112只，隐藏在各个地方，寻找精灵的乐趣也为游戏增色不少。

世界足球 胜利11人5 最终进化版 | KONAMI/KCET | 12月13日 | ★★★★★

PS2 PlayStation 2

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN5 FINAL EVOLUTION		SPG 足球	CD-ROM × 1
1～8人	183KB	《WE5》加强版	推定销量：27万5112
对应手柄分插器			《FAMI 通》评分：33

《JWE5》的国际化版本，在球队的阵容方面自然是最新的。操作感与《JWE5》是完全一样的，不过却由于队员能力值的普遍提升，使得整个游戏的感觉明显要强于《JWE5》，传球更加准确到位，拼抢更加凶狠积极，对CPU时的难度也略有提高。并且，在《JWE5》很难体现出的新的"双足假动作"以及"横步微移"在此作中也得到了非常好的全体现，这也很直观地反映了这两个版本之间的侧重点的不同。令资深球迷玩家超感动的OPENING CG也是游戏的一大卖点，不容错过。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：在我们列出的所有作品中，哪个月发售游戏最多？哪个月发售游戏最少？

零～ZERO～

零～ZERO～	TECMO	12月13日	★★☆☆☆
PS2 PlayStation 2	ZERO	AVG 惊悚	DVD-ROM × 1
1人	1800KB	原创	推定销量：约3万
对应 DUALSHOCK			《FAMI通》评分：32



TECMO的最新原创作品。游戏和《生化危机》、《寂静岭》一样都是恐怖AVG，但给人的感觉却截然不同。《零》所强调的是那种“《午夜凶铃》式”的东方恐怖，而且它的确成功地营造出了那种气氛。游戏的画面非常干净，光源处理和背景音乐都相当不错。主人公的攻击方式是用照相机进行封印，实在是非常具有想象力，而各种隐藏要素也应有尽有。虽然和树大根深的《生化危机》比起来各方面都还有一定的差距，但作为一个原创游戏已属不易。玩腻“生化”式AVG的朋友尽可一试。



战网 洛克人EXE2

战网 洛克人EXE2	CAPCOM	12月14日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	BATTLE NETWORK ROCKMANEXE2	A・RPG冒险・近未来	卡带
1人	卡带自带记忆功能	系列第2作	推定销量：12万4349
对应连线对战			《FAMI通》评分：35



《EXE2》是很有新意的RPG，新作继承了3月份推出的第1作的优点，又进行了一定的改进，让作品更加成熟。战斗部分可以手动操作，而且极具动作游戏的快感，CAPCOM不愧是动作游戏皇牌制作商之一呀。游戏系统轻松有趣，又具有一定的策略性以及RPG的乐趣、收集（芯片）的乐趣还有动作游戏的乐趣等等，让《EXE2》具有极高的游戏性。游戏中的战斗围绕着芯片展开，本作总共有250种以上的战斗芯片。游戏整体进行起来也给人感觉相当有流畅度，另外值得一提的是音乐及音效方面，给人以很正宗的SFC时代感觉的风格。



创造球会 特大号2 J联盟职业足球俱乐部的创造!

创造球会 特大号2 J联盟职业足球俱乐部的创造!	SEGA/SMILE BIT	12月13日	★★★★☆
Dreamcast	サカつく特大号2 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	SLG 足球俱乐部育成	GD-ROMX1
1～2人	132格	系列第5作	推定销量：约2万
对应网络对战、《J联盟SPECTACLE SOCCER》			《FAMI通》评分：30



超人气的“《创造球会》系列”在DC上的最后一作。游戏的整体系统没有什么大的改良，只是在前作的基础上将平衡性和原有球员能力做了进一步的调整，并且引入了日本2001年第2季最新的J联盟球员的资料。自《特大号》以来，整个“《创造球会》系列”的难度便有所下降，想来这主要是吸引那些没有玩过该系列的玩家，使他们能够自得其乐吧。而这款新作所强调的正是经营的乐趣与执教的挑战，在没有很高的难度要求之下可以让新老玩家尽情发挥，乐此不疲。



动物之森+

动物之森+	任天堂	12月14日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	どうぶつの森+	ETC 交流	特制8cmDVD
1人	59格	系列第2作	推定销量：20万1867
与GBA连线互动			《FAMI通》评分：37



作为发售不久的N64版《动物之森》的加强版，NGC版的《动物之森+》增加了新的事件和村庄设施。其实这是一款相当自由的游戏，主人公在一个住着各种各样的动物邻居的村子生活，每天都要与这些邻居打交道，发生各种事件。主人公可以做的事情非常多，在森林中采集果实、捕虫，在海边收集贝壳、钓鱼等等，而且可以将这些收集来的虫子、鱼等放进博物馆。游戏想要表现的就是一种轻松自由的气氛，就犹如在现实生活中一般。另外游戏可以与GBA版的《动物之森》（还未发售）连动。



实况世界足球POCKET

实况世界足球POCKET	KONAMI/KCEO	12月13日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	实况ワールドサッカーポケット	SPG 足球	卡带
1～2人	自带记忆功能	SFC版移植	推定销量：约2万
对应通信对战线			《FAMI通》评分：28



此作完全移植自1995年SFC上的《实况世界足球2 战斗11人》，系统上没有太大改变，但球员资料都是最新的，费戈、齐达内、欧文等足坛巨星全部都有。游戏最大的特点就是全程语音解说，听着解说员充满激情的喊声，对游戏的投入度也会激增。（解说员会说出球员的姓名哦！）而且场外的气氛也极好的营造出来，观众们震耳欲聋的呼声和擂鼓声也会让你热血沸腾。游戏中人物的比例非常大，动作也很细腻，但同屏显示的人物过少，致使很难打出什么配合，而且在今天看来，这种足球游戏的水准大家已经瞧不上了。



伍佑卫门 新世代袭名!

伍佑卫门 新世代袭名!	KONAMI/KCET	12月20日	★★★☆☆
PlayStation	ゴエモン新世代袭名!	ACT 冒险	CD-ROM × 1
1人	1格	系列第14作	推定销量：约2万
对应 DUALSHOCK			《FAMI通》评分：26



同名系列的最新之作。本作仍为3D背景、2D玩法的ACT，但系列的风格有明显的变化，故事背景由江户时代变为了现代。游戏中穿插了大量的CG和过场动画，令人深感制作者的诚意。游戏的另一大变化是去掉了解谜的成分，取而代之的是大量的隐藏要素，令整个游戏更加流畅的同时，也极大地增加了游戏的耐玩性。由于本作不支持双打，失误后只能从最近的CHECKPOINT开始，因此游戏的难度也有所上升。总之这是一款喜欢ACT的PS玩家绝对不容错过的好游戏，为100%通关而奋斗吧!



超级马里奥ADVANCE2

超级马里奥ADVANCE2	任天堂	12月14日	★★★★☆
GBA GAME BOY ADVANCE	SUPER MARIO ADVANCE2	ACT 冒险	卡带
1～4人	卡带自带记忆功能	SFC版《超级马里奥LAND》增值移植	推定销量：33万5846
可与前作连线对战、支持1卡4人连线对战			《FAMI通》评分：34



此作是移植自1990年与SFC同时发卖的《超级马里奥世界》，除保留了原作的所有内容外，还加入了新的“成绩画面”的要素。系列的大人气角色恐龙耀西（ヨッシー）最初就是从此作开始登场的。同前作《马里奥ADVANCE》一样，此作同样对应4人联机，有两种模式可以选择。一种是古典模式，是类似与SFC版的双打模式，大家一起将版面内的敌人打光，当然也可以互相妨碍；另一种是对战模式，大家一起抢夺版面内的金币或互相陷害对手。另外，此作还能跟前作《马里奥ADVANCE》联机。



杰克和达斯特 旧世界的遗产

杰克和达斯特 旧世界的遗产	SCE/Naughty Dog&Cerny games	12月20日	★★★★☆
PS2 PlayStation 2	JAK&DAXTER THE PRECURSOR LEGACY	ACT 幻想・冒险	DVD-ROM × 1
1人	692KB	原创	推定销量：9万2467
对应 DUALSHOCK			《FAMI通》评分：34



绝对经典的ACT作品，SCE对该游戏也极具信心，竟然在发售之前在日本各地发送30万张游戏的试玩版，的确是大手笔。角色形象鲜明，绚丽的画面再加上流畅的操作同2001年内发售的所有动作游戏都可以一决高下！游戏由美国的“顽皮狗制作”小组制作，制作时间历经3年。游戏中两位活宝级主角给人留下极深的印象，尤其是达斯特，动作、语言都极尽滑稽搞笑之能事，给人以欢笑。但可能正是因为新系列第1作的关系，在视点转换和情节提示上还存在着一些缺陷，需要进一步改进。



心跳回忆 3 在约定的那个地方

心跳回忆 3 在约定的那个地方	KONAMI/KCET	12 月 20	★★★★☆
PlayStation 2	ときめきメモリアル3~约束のあの场所で~	SLG 恋爱	DVD-ROM × 1
	1 人 / 272KB / 系列第 3 作		推定销量：8 万 9578
	对应 USB 鼠标		《FAMI 通》评分：34



“《心跳回忆》系列”是相当出色的美少女恋爱育成游戏，而新作《心跳回忆 3》又确实在两部前作的基础上进化了一大步，特色系统的改良使以前枯燥的数据等级变得更加人性化，以前例行公事般的约会变得更加真实与浪漫，以前按部就班的呆板攻略变得不再适用，更多的情况下该游戏只是真实地向你传达一种爱的思绪，营造一片爱的氛围……TOON RENDERING 技术的使用让游戏原来的死画面直接变活，各少女在玩家面前变得“婷婷玉立”。片头曲请来了日本流行音乐界的常青树 ZARD 制作并演唱，这让 ZARD 歌迷和《心跳》FANS 一起“心跳”。



勇者斗恶龙 角色 特鲁尼克大冒险 2ADVNCE 不思议的迷宫

勇者斗恶龙 角色 特鲁尼克大冒险 2ADVNCE 不思议的迷宫	ENIX&CHUNSOFT	12 月 20 日	★★★★☆
GBA	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒险 2アドバンス ~不思议のダンジョン~	RPG 冒险・幻想	卡带
	1 人 / 卡带自带记忆功能 / PS 同名作品移植		推定销量：9 万 1994
	对应连线交换道具		《FAMI 通》评分：36



此作移植自 PS 的同名作，移植度之高令人吃惊，完全保留了原作的所有内容，竟然能够在掌机上玩到这款经典作品实在让人振奋。游戏与“《风来之西林》系列”由许多相似之处，同样的系统，同样的高难度，同样的种类众多的道具，但是主角变成了《勇者斗恶龙Ⅳ》中武器商人特鲁尼克，而且敌人也都是出自“《勇者斗恶龙》系列”。游戏最让人兴奋的莫过于转职了，主角特鲁尼克还能转职为战士和魔法使，不同职业拥有完全不同的特性，这使得游戏的进行方式变得更加多姿多彩。



古惑狼 4 爆热！魔神力量

古惑狼 4 爆热！魔神力量	KONAMI/TRAVEKER’S TALES	12 月 20 日	★★★☆☆
PlayStation 2	クラッシュ・バンディクーさくれつ！魔神パワー	ACT 卡通	CD-ROM × 1
	1 人 / 64KB / 系列第 4 作		推定销量：16 万 9746
	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：33



PS2 版《古惑狼》的开发队伍已经换为另一支开发队伍，但“《古惑狼》系列”的特点却尽数得以保留。场景方面仍一如既往的丰富，包括火山岛、冰之国、日本村庄及宇宙要塞等等超过 30 个以上的场景数量。本作与以往系列作不同的还有新角色——古惑狼的妹妹 KOKO 也已经可以使用了，她擅长是“空手道之腿”。在画面上，虽然表面上与以往的 PS 系列相似，但其实本作还是利用了 PS2机能作了各方面画面的强化。本作虽然在创意上稍嫌不足，但游戏品质本身却是有保证的。



樱大战在线

樱大战在线	SEGA/OVERWORKS	12 月 20 日	★★☆☆☆
Dreamcast	樱大战在线 帝都漫长的一天／巴黎优雅的一天	ETC 互动	各 GD-ROMX1
	1~4 人 / 34 格 / 外传作品		推定销量：约 1 万
	对应网络对战、键盘、鼠标		《FAMI 通》评分：29/29

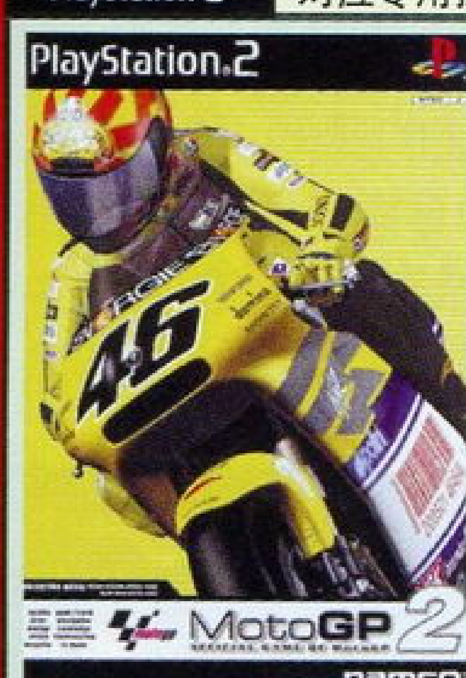


作为 SEGA 的经典游戏作品“《樱大战》系列”的两款最新作，与正统的“《樱大战》系列”的最大区别就在于游戏中玩家的身分不再是大神一郎，而是玩家自己。游戏中的背景舞台是一个架空都市，由《樱大战 1&2》的帝都和《樱大战 3》的巴黎所组成。在这个世界当中，玩家可以自由选择同哪一位女主角约会。由于这两款游戏都对应网络，进入专用的聊天室之后，“樱大战 FANS”就可以在这里畅所欲言了。此外附带迷你游戏也非常精彩。



摩托 GP2

摩托 GP2	NAMCO	12 月 20 日	★★☆☆☆
PlayStation 2	Moto GP2	RAC 摩托车	CD-ROM × 1
	1~2 人 / 60KB / 系列第 2 作		推定销量：约 3 万
	对应专用控制器、DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：34



以完全再现世界摩托车大奖赛热血沸腾的场面为目标的摩托竞速游戏——《MOTO GP2》将在著名游戏公司 NAMCO 的精雕细凿下再次登陆 PS2 主机。新的一集《MOTO GP2》无论是在画面还是操作感上都比上一部作品有了大幅度的提高。另外，参赛选手完全以实名登场，赛道也完全参照国际汽联指定赛道进行制作。这是一款专业的摩托车竞速游戏，要求玩家必须要有较高的驾驶技巧，如果在雨天进行比赛需要更高超的技术才可能获得比赛的胜利。



索尼克大冒险 2 战斗

索尼克大冒险 2 战斗	SEGA/SONIC TEAM	12 月 20 日	★★★★☆
NINTENDO GAMECUBE	SONIC ADVENTURE2 BATTLE	ACT 幻想	特制 8cmDVD
	1~4 人 / 11 格 / DC 版《索尼克大冒险 2》移植		推定销量：7 万 5533
	与 GBA 版《索尼克 ADVANCE》连线互动		《FAMI 通》评分：33



DC 同名作品的 NGC 移植版。游戏和 DC 版没有什么明显变化，故事情节和关卡设定和 DC 版一模一样。不过由于 NGC 的机能要强于 DC，因此游戏画面的整体素质有明显提高，速度感又得到了提升。这一点在双人对战时尤为明显。此外此番移植，SEGA 大幅强化了双人对战模式，增加了新场地、新系统，令其可玩性大增，绝非过去的“鸡肋”。另外用 GBA 进行连动也是一个非常有意思的设定，凭借 GBA 的强大机能，养查欧的乐趣比 DC 的 VMS 要强很多。如果你没玩过 DC 版的话，强烈推荐！



索尼克 ADVANCE

索尼克 ADVANCE	SEGA/SONIC TEAM	12 月 20 日	★★★☆☆
GBA	SONIC ADVANCE	ACT 冒险・幻想	卡带
	1~4 人 / 卡带自带记忆功能 / 原创		推定销量：6 万 1220
	与 NGC 版《索尼克大冒险 2 战斗》互动、1 卡 4 人对战		《FAMI 通》评分：32



索尼克参入 GBA 的第一弹，速度感满点的 ACT。GBA 的强大机能和 SEGA 高超的技术力使得这款作品给人的感觉完全不像是一个掌机游戏。游戏的画面风格和以往的《索尼克》有很大区别，更接近于低年龄层玩家。游戏使以 MD 上的一代为蓝本，但全新要素之多足以称作是另一个游戏。玩家在游戏中可以选择索尼克、特尔斯、纳克尔斯和艾咪四位角色，角色不同，每一关的玩法也有天壤之别，非常值得研究。本作对应一卡四打，绝对是喜爱 ACT 的 GBA 玩家的最佳选择之一。



浪漫沙加

浪漫沙加	SQUARE	12 月 20 日	★★★☆☆
WonderSwan Color	ROMANCING SA・GA	RPG 冒险・幻想	卡带
	1 人 / 自带记忆功能 / SFC 同名作品移植		推定销量：约 2 万
	无		《FAMI 通》评分：28



SFC 版“《浪漫沙加》系列”的第 1 作于 1992 年 1 月发售，当时游戏那些不循于常规的创意引起了业界的注目，并取得了 98 万套的销售佳绩。相隔近 10 年后，本作又在 WSC 上进行强化移植，原作 ENDING 剧情中还留下了几个的未解之谜将在 WSC 版中解开，而且新版还增加了新的情节，让剧情更加完整。游戏的特点包括：根据玩家的判断、可以自由发展剧情；战斗系统引入了影响与敌人接触方向的“队列系统”、根据战斗中的不同行动决定成长方向的“成长系统”、根据使用的次数来增加技能威力或修得新技巧的“熟练度系统”。



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

无奖问题：喜欢我们的《盘点 2001 年游戏界》吗？

游戏王 对战怪兽 6 专家版 2

游戏王 对战怪兽 6 专家版 2	KONAMI/KCEJ	12 月 20 日	★★★☆☆
GBA	游戏王デュエルモンスターズ 6 EXPERT II	TAB 战略卡片战斗	卡带
1~2 人	卡带自带记忆功能	原创	推定销量：16 万 8449
对应连线对战，同捆《游戏王》OCG 卡片			《FAMI 通》评分：不明



“《游戏王》系列”的最新版保持以前的新作推出速度，在离前作将近半年之后又推出了系列第 6 作。与前几作相同，游戏在发售时还会附赠实际的游戏王卡片。本作保持《游戏王》一贯的风格，绘制精美的卡片激起玩家收集的欲望。另外本作又再次追加了新的系统，还对应了游戏王卡片的官方新游戏规则。这次的对战舞台转移到了和原作相同的“BATTLE CITY”，可以自由地移动到对手的地盘进行挑战，当然，对手也会主动向主角挑战。游戏还对应与前作游戏数据的交换，即可以和《游戏王 5》交换卡片。



实况 J 联盟完美前锋 4

实况 J 联盟完美前锋 4	KONAMI/KCEO	12 月 27 日	★★☆☆☆
PS2	实況 Jリーグ パーフェクト ストライカー4	SPG 足球	CD-ROM × 1
1~8 人	610KB	系列第 4 作	推定销量：约 4 万
对应 DUALSHOCK、手柄分插器			《FAMI 通》评分：28



以《实况世界足球 2001》的系统为蓝本，只不过将游戏的舞台重新移回到了日本职业 J 联赛。收录了截止至 2001 年 9 月 11 日的 J 联赛的最新资料，两个级别全部 28 支球队队员全部实名登场。新增的“模拟模式”能够让玩家以球队教练的身分来指导整场比赛，具体到游戏上就是为球队设定阵形、战术，并在适当的时候换人。联赛、杯赛以及 EDIT 模式再度得到了强化，保留了在前作中大受好评的“CUSTOM LEAGUE”，并追加了一度被删掉的日本足坛盛事之一——川崎杯。



铁拳 ADVANCE

铁拳 ADVANCE	NAMCO	12 月 21 日	★★★☆☆
GBA	TEKKEN ADVANCE	FTG 体术格斗	卡带
1~2 人	卡带自带记忆功能	原创	推定销量：约 3 万
对应连线对战			《FAMI 通》评分：29



将一款全 3D 对战游戏移植到 GBA 上，游戏的水准曾一度让人担心，但 NAMCO 似乎一直都很擅长移植游戏，这款《铁拳 ADVANCE》制作得像模像样。系统承袭了《铁拳 TT》的，摔投技、起身扑击等都没有漏下，甚至连横移动也进行了保留，使得战斗时有很强的 3D 感觉。游戏中只有 9 名角色，显得有些偏少，但每个人物的招式都保留了大半，而且 NINA 和 KING 的指令投还会出现特写画面，迫力十足。值得一提的是游戏的音乐和音效相当棒，与《铁拳 TT》几无二致。



GURANBO

GURANBO	CAPCOM	12 月 28 日	★★★☆☆
GBA	グランボ	RPG 收集・育成	卡带
1 人	自带记忆功能	原创	推定销量：约 2 万
对应连线对战、交换			《FAMI 通》评分：32



游戏是类似于《口袋妖怪》那样收集 + 育成 + 战斗式的ＲＰＧ，主人公要收集的就是一种叫 GURANBO 的机器人，GURANBO 有 3 种属性，分别是木、火、水，两两克制。GURANBO 也能够进化，在它的程序中加入不同的资料就能使它进化为不同的形态。游戏的战斗采取的是 3 对 3 的回合制形式，主人公是不会参战的，只会派自己的 GURANBO 出战，下达指令让 GURANBO 完成攻击、防御、特技等行动，途中也可随时替换出战的 GURANBO。总的来说，游戏的新意不大，喜欢《口袋妖怪》式游戏的玩家可以一试。



龙战士 II 使命之子

龙战士 II 使命之子	CAPCOM	12 月 21 日	★★★☆☆
GBA	ブレス オブ ファイア II 使命の子	RPG 冒险・幻想	卡带
1 人	卡带自带记忆功能	SFC 同名作品移植	推定销量：约 2 万
连线交换道具			《FAMI 通》评分：29

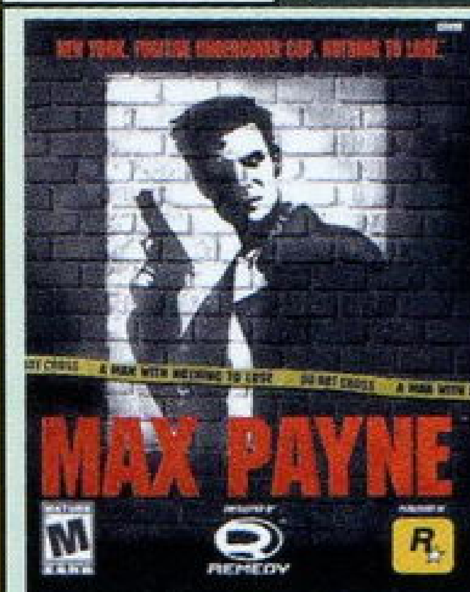


同 GBA 上的前作一样，此作同样是移植自 SFC 上的同名作，同样将系统作了一定调整，例如加入了随时存档的功能，加入了通信交换道具的功能，游戏的平衡度也经过调整，更加适合初学者。游戏的主角仍然是龙，他能够与不同种族的人合体而变身为不同形态的龙。战斗画面依然是斜 45 度角的视点，魔法和特技的表现比前作有很大提升。这一作许多同伴都掌握着地图特技，如钓鱼、打猎等，运用这些特技时就像在玩小迷你游戏，也常常让人不知不觉地乐在其中。



马克斯・佩恩

马克斯・佩恩	ROCKSTAR GAMES	*12 月 28 日	★★★☆☆
XBOX	MAX PAYNE	ACT 冒险・枪战	DVD-ROM
1 人	支持硬盘记忆	PC 同名作品移植	推定销量：-
无			《FAMI 通》评分：-



《马克斯・佩恩》是一款让无数 PCgame 爱好者们期待了长达近 5 年的大制作枪战游戏！游戏主角马克斯・佩恩为了替被黑帮分子杀害的妻儿报仇而踏上一条血腥、无奈的复仇之路。游戏不仅运用了最先进的图像引擎描绘出极其逼真的场景，而且游戏独有的“Bullet Time”系统可令玩家随时发动 360 度的慢动作旋转视点，这样一种令人震撼的表现堪称业绩首创，也是游戏最大的卖点。本作很快就移植到 XBOX 上，游戏各方面的表现已和中高档以上的 PC 效果表现相同。



马克西莫

马克西莫	CAPCOM	12 月 27 日	★★★☆☆
PS2	MAXIMO	ACT 卡通・中世纪	CD-ROM × 1
1 人	341KB	原创	推定销量：约 5 万
对应 DUALSHOCK			《FAMI 通》评分：31



许多动作游戏由 2D 向 3D 类型都难免会变了味，但是现在我们也能找到一款成功的例子了，它就是 CAPCOM 近期推出的一款动作游戏——《马克西莫》。其实本作就是著名动作游戏《魔界村》3D 化的产物。虽然是一部 3D 动作游戏，但是游戏内容包含了许多 2D 动作游戏的精髓，如二段跳、道具系统、多种攻击方式以及每一大关都会出现的极富想象力的 BOSS 等等，这些设定都使人能够很快投入到游戏中，加上游戏良好的操作性，本作整体的游戏性比其他同类作品有了高出不少。



THE GAME OVER OF YEAR 2001

2001 年游戏盘点就此结束，谢谢观赏！请继续观赏后面的《游戏机实用技术 TV GAME 大奖》及《2001 年度日本游戏销量 TOP100》！

日本 2001 年度游戏销售排行榜 TOP 100

注：仅统计 2001 年内销量

1



PS2 最终幻想 X

SQUARE RPG 2001-07-19

累计 243 万 4015 套

2



PS2 GT 赛车 3-A 规格

SCEI RAC 2001-04-28

166 万 6959 套

3



GB 勇者斗恶龙怪兽篇 2 鲁加的出发

ENIX RPG 2001-03-09

106 万 1879 套

4	PS	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	ENIX	RPG	2001-11-22	103 万 9443 套
5	PS2	鬼武者	CAPCOM	ACT	2001-01-25	98 万 2875 套
6	PS2	大众高尔夫 3	SCEI	SPT	2001-07-26	87 万 1167 套
7	GC	任天堂全明星大乱斗 DX	任天堂	ACT	2001-11-21	83 万 8237 套
8	PS2	合金装备 索利德 2 自由之子	KONAMI	ACT	2001-11-29	75 万 0560 套
9	GB	口袋妖怪 水晶	任天堂	RPG	2000-12-14	74 万 9863 套
10	GBA	超级马里奥 ADVANCE	任天堂	ACT	2001-03-21	74 万 7792 套
11	PS2	真・三国无双 2	KOEI	ACT	2001-09-20	72 万 7214 套
12	PS2	机动战士高达 连邦对吉翁 DX	BANDAI/CAPCOM	ACT	2001-12-06	65 万 4412 套
13	PS2	鬼泣	CAPCOM	ACT	2001-08-23	61 万 6778 套
14	GBA	马里奥赛车 ADVANCE	任天堂	RAC	2001-07-21	56 万 7312 套
15	PS	FROM TV animation ONE PIECE 格斗篇!	BAIDAI	FTG	2001-08-02	55 万 5407 套
16	PS	超级机器人大战 α 外传	BANPRESTO	S・RPG	2001-3-29	53 万 5113 套
17	PS2	世界足球胜利 11 人 5	KONAMI	SPG	2001-03-15	51 万 4403 套
18	GB	火腿太郎 2	任天堂	AVG	2001-04-21	47 万 9226 套
19	GBA	游戏王 对战怪兽 5 专家版 1	KONAMI	TAB	2001-07-05	43 万 0918 套
20	N64	口袋妖怪 竞技场 金银	任天堂	ETC	2000-12-14	41 万 2326 套

21	GB	塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章	任天堂	A · RPG	2001-02-27	39 万 0918 套
22	GB	塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章	任天堂	A · RPG	2001-02-27	38 万 1940 套
23	PS2	生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	CAPCOM	AVG	2001-03-22	37 万 9205 套
24	PS2	皇牌空战 4	NAMCO	STG	2001-09-13	36 万 5414 套
25	GB	勇者斗恶龙怪兽篇 2 伊露的冒险	ENIX	RPG	2001-04-12	36 万 4497 套
26	NGC	PIKMIN	任天堂	RTS	2001-10-26	34 万 7938 套
27	PS	泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	ENTER BRAIN	S · RPG	2001-05-2	34 万 1428 套
28	GB	FROM TV animation ONE PIECE 海贼团诞生!	BANPRESTO	RPG	2001-04-27	33 万 9999 套
29	GBA	超级马里奥 ADVANCE2	任天堂	ACT	2001-12-14	33 万 5846 套
30	PS	FROM TV animation ONE PIECE 海贼团出发!	BANPRESTO	RPG	2001-08-02	32 万 6355 套
31	PS2	实况力量职业棒球 8	KONAMI	SPT	2001-08-30	32 万 0418 套
32	NGC	路易的鬼屋冒险	任天堂	AVG	2001-09-14	30 万 7387 套
33	GBA	瓦里奥大冒险 YOKI 的宝物	任天堂	ACT	2001-08-22	30 万 1450 套
34	GBA	皇家骑士团外传 罗迪斯骑士	任天堂	S · RPG	2001-06-21	28 万 9612 套
35	PS2	吉翁前线	BAIDAI	SLG	2001-09-06	28 万 6675 套
36	DC	樱大战 3 巴黎在燃烧吗?	SEGA	AVG	2001-03-22	28 万 4933 套
37	PS	实况职业棒球 2001	KONAMI	SPT	2001-06-07	28 万 3058 套
38	GBA	黄金太阳	任天堂	RPG	2001-08-01	27 万 7010 套
39	PS2	CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	FTG	2001-09-13	27 万 6681 套
40	PS	桃太郎电铁 X 九州编	HUDSON	TAB	2001-12-13	27 万 5557 套
41	PS2	世界足球胜利 11 人 5 最终进化版	KONAMI	SPG	2001-12-13	27 万 5112 套
42	PS2	人面鱼 禁断的宠物 甲泽博士的试验岛	ASCII	ETC	2001-11-15	27 万 4312 套
43	GBA	咕噜咕噜温泉	任天堂	ACT	2001-03-21	26 万 4471 套
44	PS2	实战柏青哥	SAMMY	SLG	2001-10-25	26 万 3679 套
45	GB	勇者斗恶龙 III 传说的终结	ENIX	RPG	2001-12-08	25 万 4937 套
46	GBA	超级机器人大战 A	BANPRESTO	S · RPG	2001-09-21	24 万 9753 套
47	GBA	F-ZERO ADVANCE	任天堂	RAC	2001-03-21	24 万 4153 套
48	GBA	力量棒球 3	KONAMI	SPG	2001-03-21	23 万 1650 套
49	GB	超级大金刚 2001	任天堂	ACT	2001-01-21	22 万 7073 套
50	GBA	洛克人 EX	CAPCOM	A · RPG	2001-03-21	22 万 4837 套
51	PS2	化解危机 2+GUNCON2 捆绑销售版（含单行版）	NAMCO	光枪 STG	2001-10-04	22 万 3434 套
52	PS2	F1 方程式赛车 2001	SCEI	ACT	2001-07-05	22 万 0654 套
53	PS2	决战 II	KOEI	SLG	2001-03-29	21 万 5165 套
54	GB	爆转 SHOOT BAYBLADE	ブロッコリ	AVG	2001-04-12	20 万 6567 套
55	PS2	蚊	SCEI	ACT	2001-06-21	21 万 2667 套
56	PS2	装甲核心 2 另一个年代	FROMSOFTWARE	ACT	2001-04-12	20 万 6567 套
57	NGC	动物之森 +	任天堂	ETC	2001-12-14	20 万 0867 套
58	N64	马里奥 PARTY3	任天堂	TAB	2000-12-07	19 万 9188 套
59	PS2	第一神拳	ESP/ 讲谈社	SPG	2000-12-14	19 万 0691 套
60	PS2	怪兽农场	TEMCO	SLG	2001-03-22	18 万 2942 套
61	PS	伯青哥 ARUZE 王国 4	ARUZE	TAB	2000-12-14	17 万 5486 套
62	N64	动物之森（含手柄同捆版）	任天堂	ETC	2001-4-14	17 万 3430 套
63	PS	SIMPLE1500 系列 Vol.39 麻雀 2	D3	TAB	2000-10-26	17 万 0300 套
64	PS2	古惑狼 4	KONAMI	ACT	2001-12-20	16 万 9746 套
65	PS2	机动战士高达	BANDAI	ACT	2000-12-21	16 万 9095 套
66	PS	SuperLite1500 系列俄罗斯方块	SUCCESS	PZG	2000-07-19	16 万 9001 套
67	PS2	"太空维纳斯" MORNING 娘主演	SME	ETC	2001-01-11	16 万 8880 套
68	GBA	游戏王对战怪兽 6 专家版本 2	KONAMI	ETC	2001-12-20	16 万 8449 套
69	GB	游戏王对战怪兽 4 （游戏篇）	KONAMI	TAB	2000-12-07	16 万 7474 套
70	GB	马里奥网球 GB	任天堂	SPG	2000-11-01	16 万 6019 套
71	PS2	首都高 BATTLE 0	元气	RAG	2001-03-15	16 万 1505 套
72	GB	风来的西林 GB2 沙漠的魔城	CHUNSOFT	RPG	2001-07-19	15 万 9954 套
73	GB	游戏王对战怪兽 4 （城之内篇）	KONAMI	TAB	2000-12-07	15 万 5368 套
74	GBA	游戏王地低骰子怪兽	KONAMI	SLG	2001-03-02	15 万 3699 套
75	PS2	职业棒球 JAPAN2001	KONAMI	SPG	2001-11-08	14 万 8882 套
76	DC	梦幻之星在线 Ver.2	SEGA	RPG	2001-06-07	14 万 8716 套
77	WS	最终幻想 II（WSC 同捆版）	SQUARE	RPG	2001-05-03	14 万 8142 万
78	GB	游戏王最强决斗者	KONAMI	TAB	2000-12-07	14 万 4416 套
79	PS	大众高尔夫 2（the best 版）	SCEI	SPG	2000-07-06	14 万 0403 套
80	PS	最终幻想 IX	SQUARE	RPG	2000-07-07	13 万 9059 套
81	PS	召唤之夜 2	BANPRESTO	S · RPG	2001-08-02	13 万 8528 套
82	GB	星之海洋 蔚蓝星球	ENIX	RPG	2001-06-28	13 万 8128 套
83	PS2	游戏王 真 · 对战怪兽	KONAMI	ETC	2001-09-06	13 万 8051 套
84	N64	马里奥网球 N64	任天堂	SPG	2000-7-21	13 万 6431 套
85	PS2	风之克罗诺亚 2	NAMCO	ACT	2001-03-22	13 万 3401 套
86	PS2	保镖	SQUARE	ACT	2000-12-23	13 万 2414 套
87	PS2	寂静岭 2	KONAMI	AVG	2001-09-27	13 万 2267 套
88	PS2	全明星职业摔角 2	SQUARE	SPG	2001-11-22	13 万 2223 套
89	PS2	Z. O. E（含限定版）	KONAMI	ACT	2001-03-01	12 万 7358 套
90	PS	永恒传说（含限定版）	NAMCO	RPG	2000-11-30	12 万 5373 套
91	GBA	洛克人 EX2	CAPCOM	RPG	2001-12-14	12 万 4349 套
92	DC	莎木 II	SEGA	ETC	2001-09-06	12 万 4192 套
93	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.6 零 ～复活～	PANDORABOX	RPG	2001-03-22	12 万 3707 套
94	PS2	实况棒球 7 决定版	KONAMI	SPG	2000-12-21	12 万 2015 套
95	PS	SD 高达 G 世纪 F.I.F	BANDAI	SLG	2001-05-2	12 万 1798 套
96	PS	世界体育馆 5	NAMCO	SPG	2001-05-10	11 万 8463 套
97	PS2	多罗假日	SCEI	ETC	2001-11-29	11 万 8193 套
98	PS2	啪啦啪啦啪 2	SCEI	ETC	2001-08-30	11 万 8009 套
99	PS2	SIMPLE2000 系列桌面游戏	D3	TAB	2001-05-31	11 万 7220 套
100	GB	火腿太郎	任天堂	ETC	2000-09-08	11 万 4796 套

2001年游戏机实用技术TV GAME大奖

最佳ACT：《合金装备 索利德2 自由之子》(PS2)
提名：《恶魔城 月之轮回》(GBA)、《鬼泣》(PS2)、《杰克和达斯特》(PS2)
最佳AVG：《寂静岭2》(PS2)
提名：《零》(PS2)、《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》(DC&PS2)、《鬼武者》(PS2)
最佳FTG：《CAPCOM VS.SNK 2》(DC&PS2)
提名：《死或生3》(XBOX)、《铁拳ADV》(GBA)
最佳RAC：《GT赛车3》(PS2)
提名：《马里奥赛车ADV》(GBA)
最佳RPG：《最终幻想Ⅹ》
提名：《黄金太阳》(GBA)
最佳SLG：《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》(PS)
提名：《皇家骑士团外传》(GBA)、《吉翁前线》(PS2)、《超级机器人大战α外传》(PS)
最佳SPT：《世界足球 胜利11人5 最终进化版》(PS2)
提名：《强力扣杀2 世嘉职业网球》(DC)、NBA2K2(DC)
最佳STG：《化解危机Ⅱ》
提名：《零式枪手2》、《光环 战斗进化》《皇牌空战4》
最佳ETC：《莎木Ⅱ》
提名：无
最佳DC游戏：《梦幻之星在线 Ver.2》
提名：《索尼克大冒险2》、《樱大战3》
最佳PS2游戏：《最终幻想Ⅹ》
提名：《合金装备 索利德2 自由之子》
最佳PS游戏：《超级机器人大战α外传》
提名：《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》、《大盗伍佑卫门 新世代袭名！》
最佳NGC游戏：《任天堂全明星大乱斗DX》
提名：《PIKMIN》
最佳XBOX游戏：《光环 战斗进化》
提名：《死或生3》
最佳掌机游戏：《黄金太阳》
提名：《超级机器人大战A》、《恶魔城 月之轮回》
最佳男主角：但丁(《鬼泣》)
最佳女主角：尤娜(《最终幻想Ⅹ》)
最佳配角：达斯特(《杰克和达斯特》)
最佳画面：《黄金太阳》(GBA)
最佳音乐：《合金装备 索利德2 自由之子》(PS2)
最佳音效：《合金装备 索利德2 自由之子》(PS2)
最高难度：《鬼泣》(PS2)之"DANTE MUST DIE"难度
最佳故事：《合金装备 索利德2 自由之子》
最喜出望外游戏：《大盗伍佑卫门 新世代袭名！》(PS)
最适合女孩子玩的游戏：《风之克罗诺亚2》(PS2)
最佳创意：《蚊》(PS2)
最佳原创游戏：《ICO》(PS2)
最叫好不叫座的游戏：《索尼克大冒险2》(DC)
最佳多人同乐游戏：《马里奥赛车ADV》(GBA)
最佳游戏制作人：小岛秀夫
最佳游戏公司：KONAMI
最佳游戏金曲：《素敌だね》(《最终幻想Ⅹ》)
最搞笑游戏：《决战Ⅱ》(PS2)

2001年编辑部五佳游戏

五佳游戏的选票就是前文的小编所选的"心目中的十佳游戏"。

最终幻想X



SQUARE的王牌、RPG中的绝对精品——《最终幻想》系列"的最新作，2001年的最强RPG。目前《最终幻想Ⅹ》日美版的销量已经突破300万大关，不但高居PS2游戏销量榜首位，而且也是今年整个游戏界最畅销的游戏。《最终幻想Ⅹ》没有让所有喜欢RPG的玩家失望，可以说它再次为RPG立下了一个标准，无论是剧情、系统还是画面。游戏的画面可谓美到了极点，历来的强项CG动画这次又有精彩演出，而且还出现了专门的CG欣赏模式和音乐欣赏模式，还对应杜比数码5.1声道。总之，这是一款RPG迷绝对不能错过的梦之大作！

合金装备 索立德2 自由之子



游戏业的巨子、天才游戏制作人小岛秀夫三年呕心沥血之作，虽然受到"9·11"事件的影响，但游戏销量还是一路高歌猛进，预计明年日美欧版销量总和将突破500万。游戏将开发平台提升到了PS2上，因此画面和音乐的表现都不是前作可以比拟的。剧情的起伏绝对出乎玩家想象，让人不得不佩服小岛秀夫天才的构思。游戏的自由度一如前作，可以不断地尝试多种不同的玩法。小岛秀夫对细节的追求已经到了"变态"的地步，整个游戏的攻关过程有着极高的娱乐性。游戏难度从易到难区分得非常清楚，无论是新手还是老手都可以找到适合自己的模式。One Day,MGS Changed the world's games,And now,the world changes MGS.

寂静岭2



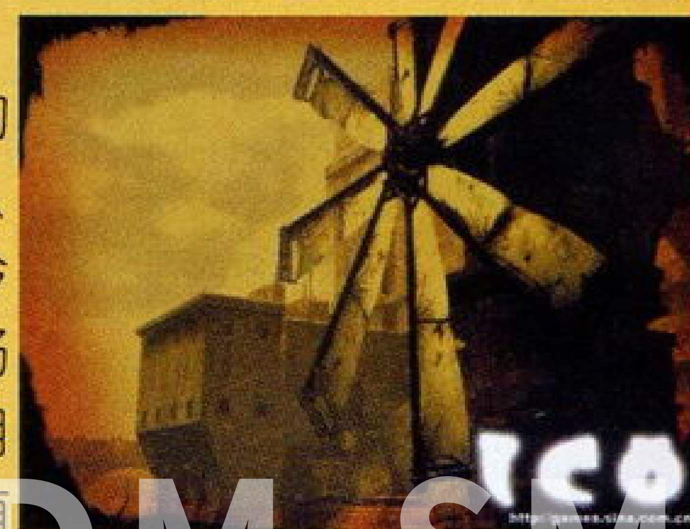
KONAMI的经典AVG系列第二作。本作在日本可谓惨败，但在欧美获得了极大的成功，全球销量早已突破百万大关。游戏的主题音乐异常出色，凄凉中包含的恐惧氛围从游戏开始时就已经紧紧地抓住了玩家的心。其CG动画的表现力之强，堪称当今业界的顶级水平。但整个游戏所要表达的主题非常阴暗，表达恐怖的形式比"《生化危机》系列"要高出一个档次，玩家玩这个游戏体会不到一点快乐的感觉，有的只是无穷的哀伤和困惑。由于游戏带有很多负面因素，因此不适合低龄玩家。喜爱恐怖游戏和AVG的玩家如果错过这个游戏，将是终生的憾事。

鬼泣



CAPCOM原创ACT，神谷英树和三上真司完美组合的产物。《鬼泣》代表着现阶段动作游戏的最高峰，各种各样的敌方角色设计得极为成功。它能够让玩家真正体会到动作游戏的精髓，恐怕没有任何动作游戏能像《鬼泣》那样丰富多彩。在强调动作性的基础上，游戏的制作人在游戏的场景上也花了很大的心思，丰富的场景令人叹服。游戏的难度设定也极为合理，选择EASY和NORMAL能够让玩家充分体会到爽的感觉，而HARD难度就有很有一些难度，玩家一定要多花些时间才能通过。而最难的"DANTE MUST DIE"模式难度之高，绝对出乎一般人的想象，喜欢挑战的玩家尽可一试。

ICO



这个游戏玩起来的感觉异常美妙，游戏中有PS2上最美丽的画面、最动听的结尾曲。游戏的故事很简单，但给人一种很踏实、很祥和的感觉，令人不知不觉间就溶入到了游戏中，与那对可怜的姐弟同呼吸，共命运。全3D的场景异常宏大，一直在这样的场景中冒险，自己的心胸也变得开阔起来。再加上游戏画面多采用淡色调，使得这种感觉更加强烈。整个游戏很少出现背景音乐，有的只是潺潺的流水、清脆的鸟鸣这样的天籁之音，令人仿佛回到了童年。游戏中没有血腥，也没有暴力，有的只是设计精巧的谜题。玩这个游戏一定会给你留下极为美好的回忆。

文：D·S

最新情报

サクラ大戦4 Sakura Wars ～恋せよ乙女～

樱大战4 恋爱吧，少女

DC	SEGA	S·AVG	1人
GD-ROM×2	预定2002年3月21日发售		未定
	未定		

被称为DC上最后大作的《樱大战4 恋爱吧，少女》，就在大家一直质疑此作是否能在这么短的时间内完成之时，却已经正式公布了游戏的发售日和最新的资料。这一次将继续上一期的内容，为广大“樱大战铁杆”第一时间奉献最新的相关情报！虽然令人遗憾的是该游戏只有一张GD-ROM的容量（比起SS版《樱大战》的两张CD-ROM的容量还要少），想要一次完整地描绘出13位女主角与大神一郎之间的故事有些不可思议，但是广井王子先生似乎从来都没有让我们失望过，相信这一次也绝对不会例外！只不过在《樱大战4 恋爱吧，少女》推出之前，FANS的钱包已经被那些“MEMORIAL PACK”给榨干了……

会话部分

大神君在剧场内自由移动的时候便会自动进入会话部分，谈话中当然会出现著名的“LIPS系统”，在时限内选择正确的答案就会提升对方的好感度，这太重要了！





←↑巴黎华击团的成员也来到了帝都，这下子热闹了！



→超越《樱大战3》的究极华丽出击DEMO已经公布，该游戏的价值有一半就体现在这里了，是FANS感动的源泉啊！

出击DEMO 战斗准备

当发生特殊突发事件的时候，花组队员为了保护帝都的安全，便要驾驶光武二式去看个究竟。而出击DEMO正是花组队员搭乘光武二式时利用最新的动画技术融合3D与2D的风格，而特别编辑的特写动画，绝对个性，绝对精彩！

な、なんだ……
この金色の蒸気は……

战斗部分

→战斗部分作为“《樱大战》系列”中不可或缺的一个部分，在新作中的表现依然非常抢眼！每位队员出击时依然都设定有特殊的开场POSE和根据其特点设计的战术，面对凶恶的敌人，使用爱与勇气的力量将其彻底粉碎吧！



高解析度的华丽战斗登上系列最高峰！！



↑→大神和樱的通常攻击就已经如此华丽，很难想象他们驾驶着光武二式使用必杀技时的炸裂效果！普通的杂兵可能连近身都不可能吧。

步入最终结局的感人剧情悄悄拉开帷幕

面对心仪少女的真情告白慢慢潸然泪下

附送DRAMA DOWNLOAD DISC

利用DC的上网机能，可以定期地下载《樱大战3》的新故事和剧情到VMS，然后在游戏中使用，这曾经是一项令人兴奋的服务，不过因为各种原因，并不是所有玩家都可以享受到这项服务，所以制作小组决定把那些资料一次全部收录到这张名为“DRAMA DOWNLOAD DISC”的附加碟中。只要玩家购买了《樱大战4 恋爱吧，少女》，就能够得到这张珍贵的EXTRA DISC了，所有的玩家都可以玩到完全版的《樱大战3》了。



发售前所有的最新情报一网打尽，永恒的传奇在这里升华！

这一次的舞台剧是《啊，无情》

前作中帝国歌剧团的舞台剧都是仅仅演出一次便结束了。而在新作中，同一个舞台剧作品将会分为数段演出，进而连成一条线来演绎一个至今从没有出现过的壮大的舞台剧。这一次的花组所演出的舞台剧名为《啊，无情》，是根据法国文学家维克多·雨果的著名作品《悲惨世界》（《Les Miserables》）改编的。主要描述以法国大革命为背景，一位因偷取面包救济处于饥荒中的外甥而被判入狱19年的主角Jean Valjean，在度过19年的牢狱生活之后终于重新获得自由，遇上了主教Myriel，并且Myriel还解救了Jean的灵魂……数年之后，Jean由囚犯的身分转变成为市长，却对此感到十分疑惑，究竟在Jean的身边发生了什么事？他的人生就由追捕他的Javert、与他相恋的Fantine、Fantine的女儿Cosette之间复杂的关系交织而成。



Jean Valjean
（扮演者：玛利亚）
故事的主角，虽然一度由囚犯变成了市长，可是却无法摆脱过去的污名。



Javert
（扮演者：李红兰）
他是一位黑白分明，为人正直的警官，终身都为了追捕Jean Valjean而努力，当他发现Jean Valjean是一个好人的时候他选择了……



Fantine
（扮演者：神崎堇）
与Jean Valjean相恋的女性，也是Cosette的母亲。



Cosette
（扮演者：艾莉丝）
Fantine的女儿，Jean Valjean的养女，和Marius是恋人关系。

据说《樱大战4 恋爱吧，少女》和以往的作品不一样，游戏中将会不划分"话"数，意思就是一个完整的故事。而且之前《樱大战4》的制作监督西野阳也透露过游戏进行时间就像一部2小时的特辑电影版一样，这一点从一张GD-ROM的容量上看可信度十分高，不过正式的情况还有待制作厂商进一步的公布了。就目前的资料来看，新作的完成度已经达到70%左右，"樱大战铁杆"都坚信这一作的品质将达到该系列的最高峰！





再度进化的过场动画精选放出

↓一通过秘密通道，换装后的樱冲向存放着光武二式的地下仓库，樱花号出击！







融合CG技术和传统胶片动画制作的最新理念，打造出精美华丽的过场动画，相信这一点也是FANS津津乐道的地方。比如前作《樱大战3》的过场动画和剧场版《樱大战 活动写真》都是利用该技术制作出来的。这一次的《樱大战4》将集以前的动画制作技术之大成，重新包装FANS所喜爱的人物，花组成员与光武出击的英姿完全再现！！

精彩演绎令人振奋，战斗系统初步公开！



←制定正确的作战方针是决定最终胜利的关键因素，玩家一定要在实战中好好把握！





选择对己方有利的位置是战斗中取得先机的保证，必须合理运用ARMS系统才能够使己方得到最好的进攻机会。

↑墙壁阻挡了己方前进的道路，对敌作战时要注意回避。

光武二式详细档案

正式名称：虎型灵子甲胄兵器 光武二式
使用目的：维持治安／对降魔战斗
开发日期：1927年2月
设计草案：李红兰／帝国华击团工厂
设计者：李红兰／帝国华击团工厂
制造：神崎重工／帝国华击团工厂
全高：2562mm
肩高：1912mm
干燥重量：783公斤
主机关：蒸气并用灵子机关
素材：斯鲁丝奥丝钢
行动限制时间：10个小时以上

《樱大战4》将仍然继续采用前作中的ARMS系统，即Active&Real Time Machine System的简称。该系统中每位角色所使用的各项行动（包括攻击、防御、储气和回复）都会扣除一定的行动值，直到行动值完全消耗完为止。不过只要行动值还有剩余，该角色便仍然可以继续行动，这样设计的最大好处就是避免了以往"移动后攻击或防御"的那种"俗套式"的战斗模式，玩家可以自由地部署战略战术，合理利用行动值进行相互弥补，在某些情况下也可以不必将所有的行动值用尽，只让机体处于比较有利的地形当中即可。



Marius
（扮演者：雷尼）

对Cosette一见钟情，克服了重重的阻碍，最后有情人终成眷属。



Thenardiers
（扮演者：桐岛完奈）

经常虐待寄养在这里的Cosette，是一个贪得无厌的酒店老板，没有丝毫的同情心。



Myriel
（扮演者：织姬）

曾经把Jean Valjean收留的好心人，凭借他的慈悲之心引导Jean Valjean重新走上正确的道路，是故事中的重要人物。



Mme Thenardier
（扮演者：真宫寺樱）

她是酒店老板Thenardiers的妻子，跟丈夫一样不会对可怜人抱有什么同情心。

广井秘话

记：为什么这一次要以《悲惨世界》作为舞台剧的题材呢？

广：《悲惨世界》是一个故事背景发生在巴黎的文学艺术作品，由于大神从巴黎回来的关系，所以他应该也会对此舞台剧感兴趣吧。

记：这一次为什么樱扮演的是反面角色呢？

广：作为演出舞台剧的新人真宫寺樱，为了使她的戏路扩大，所以才特意让她扮演那个角色。相信经过这样的磨练，樱便会很快脱离"新人"的角色。



记：这一次除了帝都的花组之外，巴黎华击团的成员也会登场，相信把故事统一起来很不容易吧？

广：已经统一起来了（笑）。接着再重新组织一下就可以了。

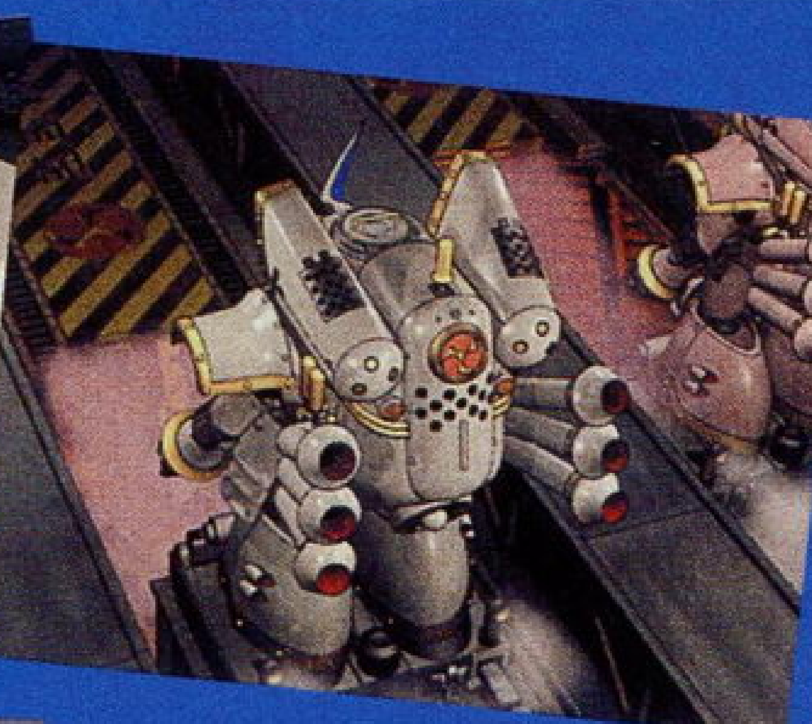
记：华击团的队员们的国籍都不同啊。

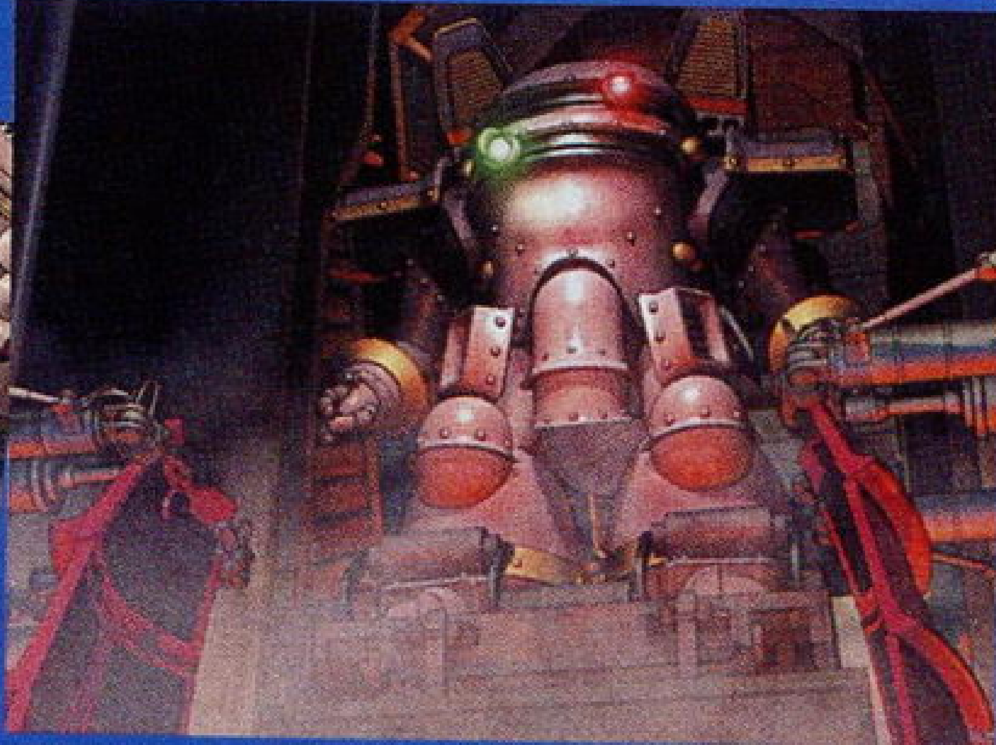
广：的确是这样。因为国籍不同，所以大家的思考方式也会出现分歧，比如日本女孩的思想和巴黎女孩就截然不同呢。作为日本人的我不能对外国的文化作出任何批判，相信花组成员在阅读《啊，无情》的剧本时也会感到这种文化之间的差异。

记：记得先前公布的游戏画面中，樱曾经谈到过有关"结婚"的话题吧？

广：没错（笑），而这也可以看成是"永恒之恋"。扪心自问"《樱大战》系列"是我梦寐以求的游戏，所以想透过这套系列作品把"恋爱"这个概念完美地表现出来。

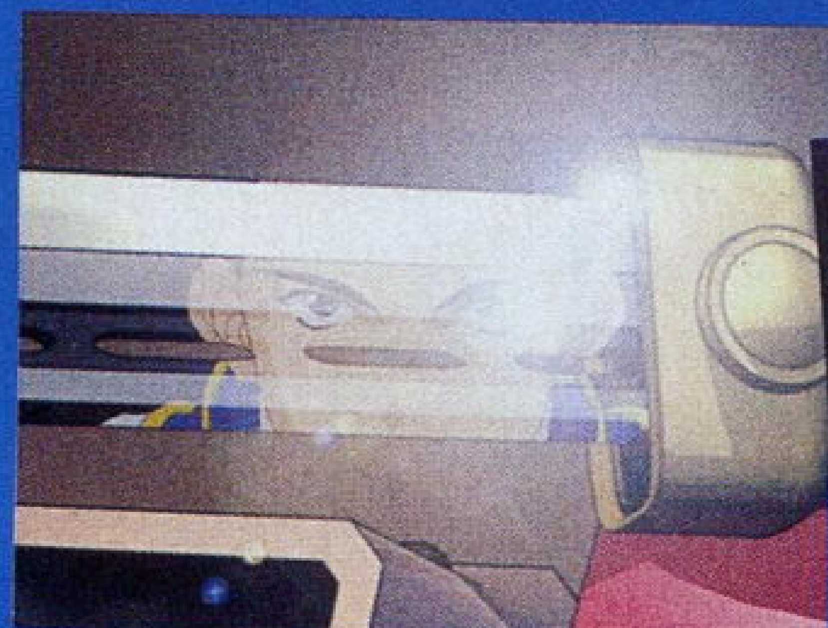








←细腻的动画制作完美表现出FANS心目中喜爱的角色，太感动了！



↑在刀刃上映照出大神的面庞，这便是融合CG技术和传统胶片动画制作的最新成果。





光武出击！

广井秘话

记：出击时的画面也变得更加美丽啊！

广：这是使用从剧场版《樱大战 活动写真》中所培育出来的技术。由于这一次的动画制作技术是从电影中进化过来的，所以现在看前作的话便很像一个试验的过程了。我相信如果没有制作剧场版的经验的话，也不可能制作出达到现在这个水平的影像。

新的敌人『蒸鬼』出现！



←蒸鬼所使用的黄金蒸气灵子并用机关事实上仍然是一个谜。



蒸鬼的正体是什么？

继同葵叉丹和京极庆吾死斗的两场战役之后，在新作中第3次为帝都带来威胁的敌人再次出现。这一次的敌人是无人驾驶的"魔操机兵系列"中的蒸鬼，集团式行动的它们只有破坏和杀戮的意识。从名字上也可以猜测到帝都内的"蒸气机械暴走事件"绝对和它们有关，现在暂时只知道蒸鬼使用不同的武器，而有没有存在着其他不同形态的蒸鬼还不清楚。

蒸鬼档案

名称：魔操机兵 蒸鬼

目的：破坏／杀戮

主机关：黄金蒸气灵子并用机关（详细不明？）

蒸鬼发动必杀攻击？



广井秘话

记：这一次公布了敌方蒸鬼的资料，这是基于什么背景而创作的呢？

广：提示就是都市论，我不是曾经说过这是故事最终回吗（笑）？所以请从都市的历史、人的历史那方面去考虑，但现在只能讲到这里。

记：很神秘呢。



街机版最后几个隐藏人物故事背景介绍！！

文：SOUL

TEKKEN 4 铁拳4

YOU FOUGHT THEM ALL.
YOU BEAT THEM ALL.
YOU THINK YOU HAVE NO EQUAL.
YOU'RE WRONG.
THE FIGHT OF YOUR LIFE.
JUST BEGING……

PS2	NAMCO	FTG	1～2人
	预定2002年3月28日发售		未定
DVD-ROM	对应铁拳4摇杆		

其实SOUL早就准备要登最后几位隐藏角色的故事介绍了，不过一直没有机会，这次趁着合刊的制作机会就一并放上这几位角色的故事背景。介绍完这次的6个角色，《铁拳4》街机版所有的人物故事SOUL就算是全部介绍完了，PS2版的人物故事背景与街机版是没有任何区别的。

“《铁拳》系列”的故事一直都是很吸引人的，NAMCO也对这方面很重视，看看历代《铁拳》NAMCO在角色通关后的所精心制作的CG动画就可以说明这一点了。相信大家看完人物故事背景介绍后，以后再看PS2版《铁拳4》的新增加的角色CG动画时就更有味道了。

接下来闲聊一下。一些玩家对《铁拳4》这次只有20来个人物感到遗憾，对此SOUL个人有不同的看法。人物多固然是好事，但人物少也相对地有好处。SOUL个人认为，如果要真正成为一款格斗游戏的高手或是真正享受一款格斗游戏的乐趣，那么玩家最好能对游戏中的每一个角色的招式都有一定的了解，能够熟练地使用每一个角色当然更好。因此如果一款格斗游戏角色数众多，那么去熟练使用所有的角色就太费力了；但如果人物数量不多，那么去熟悉每一个角色招式就相对容易得多。我想这就是NAMCO将《铁拳4》的角色数设为不算多、不算少的21位的部分原因吧。不过严格算起来，街机版《铁拳4》可选角色应该是18位，有故事背景的角色为21位，其中熊和熊猫招式相同，维尔勒和李超狼更是同人不同形象，最后一位COMBAT则是与上一代的木头人相似，没有自己的招式。《铁拳4》比起《铁拳TT》的人物确实是精简了许多。不过话又说回来，我和大家一样热切期待PS2版《铁拳4》能加入更多新的隐藏角色。（越多越好啊\^o^/）



▲如果不算上木头人的话，《铁拳3》可以选择的人物为20名，好像也不多……



▲《铁拳TT》的可以选择的人物为34名，如果算上有不同故事背景的熊猫、天使、恐龙、TIGER等人就更多了。

JULIA CHANG 朱莉娅·陈 20岁



◆朱莉娅全新造型，让人耳目一新！看过了新一集的故事背景后，大家能了解她戴上眼镜的原因了吧？

朱莉娅·陈是美籍华人米歇尔·陈的女儿。和她母亲一样，朱莉娅也是中国拳法的达人，现在正在大学里学习考古学。让她烦恼的是，由于全球的生态环境的不断恶化，她的家乡也日益面临着被沙漠化的危险。为了拯救自己的家园，朱莉娅积极投身于生态系统改良的研究中。

朱莉娅加入了一个由**T博士**所领导的高级基因研究团，这个研究团所研究的课题就是让森林再生的生物遗传结构。T博士的研究资金的惟一来源是**G公司**（见总第36期杂志）。G公司的最高机密研究中心中拥有数台超级电脑，这些超级电脑就是用来进行高精度的有关生物起源的运算以及用来建立生态系统模型的。朱莉娅和T博士的所有的研究资料也都储存在G公司的文件服务器上。

朱莉娅每天都专注于她的研究，希望能早日完成关于生态系统回复的研究，从而让她的家乡获救。然而有一天，T博士突然通知她说，他们的计划将可能会无限期冻结。原来三岛财阀袭击了G公司的最高机密研究中心，偷走了他们所有的研究资料。朱莉娅事前从来没有关注过G公司，更不知道G公司的秘密计划。但她知道她的家乡将在几年后变成沙漠，为了继续研究，她必须从三岛财阀中取回研究资料。

朱莉娅开始通过网络搜集关于三岛财阀的更多数据，映入她眼帘的，是“第四届铁拳比赛”。


▲朱莉娅的2P造型也同样漂亮性感，前作的造型则令人不敢恭维。
▲因为是女性角色，动作自然更为姣健，身体较之男性角色也更为柔软，但这并不意味着她的脚和拳头也是软的。
▲朱莉娅使用的是中国拳法，所以扎实的马步是基础，她的下盘给人感觉极稳。
▲背负着拯救家乡使命的她，到底能不能取回研究数据呢？





HEIHACHI MISHIMA 三岛平八 75岁

三岛平八，铁拳王，虽然已年至75，但他却比20年前更为强大了。

两年前，平八没能捉到斗神。但他并不想放弃，平八命令他的研究专家们去收集ORGE所留下的血样、皮肤组织等等。他的目标是创造一种新的生命形式——通过将斗神的基因和自己进行结合的方法。试验以失败告终，但他也知道了原因：他们还需要**恶魔基因**，否则他们不能把斗神的基因溶入自己的体内。

为了获得恶魔基因，他开始到处搜索风间仁——上届大会中变成了恶魔的孙子。在他的搜查过程中，他得到了一八，也就是20年前自己亲自将其扔进火山里的亲生儿子的有关信息，一八的尸体现在被存放在**G公司**内美国布拉斯加州的研究室中，G公司是一家在应用生物学领域具有前所未有的领先水平的公司。

为了获得一八的尸体，平八命令他的铁拳众部队兵分两路袭击了G公司。在尼泊尔，他们铲平了G公司的研究所，抢走了存有众多数据的文件服务器，看起来任务很成功……但是，美国布拉斯加州的研究室中，一八出现了，原来他早已被G公司所复活，强大的一八靠武力让平八获取恶魔基因的计划再次遭到失败。

一八和仁，两个拥有恶魔基因的人平八都得不到，但平八毕竟是老谋深算……第二天，以整个三岛财阀为奖金的第四届铁拳比赛宣告即将展开。



◆铁拳王三岛平八不愧为铁拳王，他狡诈、狂妄、充满野心，但却又能老当益壮。



▲三岛家族招牌技之一，雷神拳！初次接触《铁拳》的玩家首先联想到的就是升龙拳吧？


▲三岛平八的新招吗？看来这两年来，他还在不断地加强自己。



▲三岛家族招牌技之二，风神拳！说它是前作中三岛流使用频率最高的招式应该没错吧？


▲罗生门！招式的名称来自电影天尊黑泽民的同名电影《罗生门》。



◆COMBOT取代了木头人，这样机器人的设定比原来的木头人要合理得多。

COMBOT 康勃特 ？岁

COMBOT是COMBAT（格斗）与ROBOT（机器人）两个单词的结合，这也是属于李超狼的机器人的名字。COMBOT属于多用途的人形机器人，让COMBOT参加比赛也是李的计划之一。

COMBOT与以往其他的人形机器人有很大的不同。除了基本的一系列由固有程序所设定的功能外，COMBOT具有极其强大的**AI学习机能**，只要被它的传感器看到，它就能够很完美地模仿任何人类的动作。有了这样强大的机能，它可以胜任从育儿、家务直到军事方面的工作。

不过现在的这个COMBOT是特别被专门强化了格斗机能，并在比赛之前赶制出来的。李超狼的原计划就是希望他的COMBOT能够在比赛过程中记忆下所有的格斗技。他的最终目的就是制作一个世界上最为强力的格斗机械武器，同时赢得整个三岛财阀。

但是很可惜，他的开发队伍没有足够的时间去调试好COMBOT。结果在比赛开始以后，COMBOT的记忆系统出现了多种问题，这些问题让COMBOT每次最多只能记忆一个人的所有的动作。


▲机器人和前作的木头人一样，每次出场都会随机变为其他人的招式。

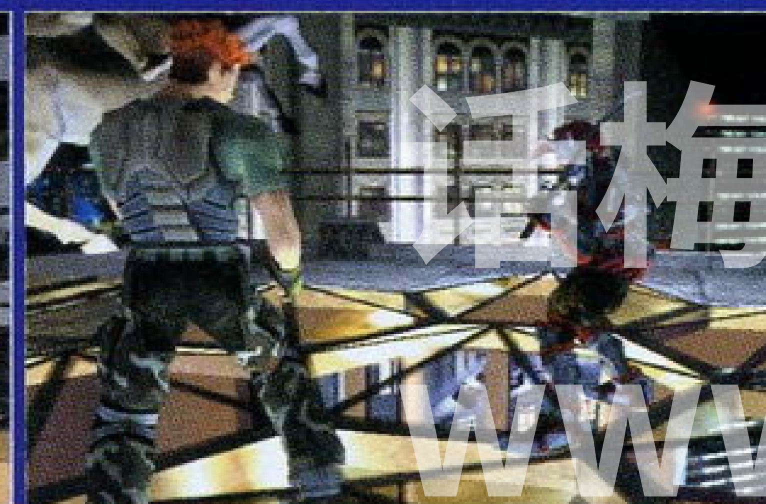

▲COMBOT用保罗的招式对付保罗，最终鹿死谁手？

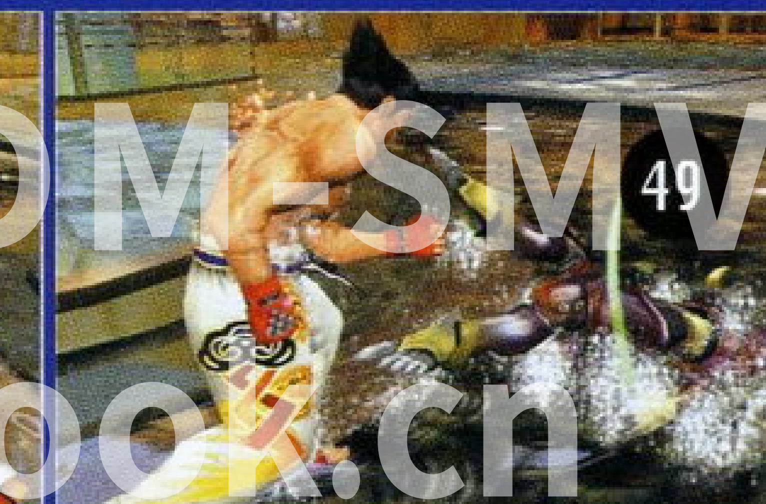



▲要使用COMBOT，就要对所有角色都很熟悉，本作的总角色数下降了，这也让COMBOT更容易使用。


▲前作的UNKNOWN是一位可以随时变换所用招式的角色，不过她初次所用的招式被默认为风间准。











◆熊猫也背着书包？对了，她也在三岛高中上学呢。

PANDA 熊猫　　9岁

上届铁拳比赛结束之后，PANDA就和凌晓雨一起回到了三岛工业高等专门学校，PANDA每天都和晓雨一起训练。偶而地，她也会挂念（一点点）自从上届比赛之后就失踪的KUMA的行踪。

上届比赛两年后的一天，PANDA从心事重重的晓雨那里得知第四届铁拳比赛召开的消息。得知了晓雨对比赛和三岛财阀的担扰之后，PANDA决定再一次成为晓雨的保镖。





◆本作的KUMA更有野性了吗？那么他对PANDA的感情呢？

KUMA 熊　　10岁

自从在上届大会上输给了保罗·菲尼克斯后，KUMA意识到自己已经失去了作为动物所应具有的**野性**。只要他还是平八的宠物，那么不管他怎么努力也不能驾驭他作为动物所与生具有的威力。为了唤回自己的野性本能，KUMA到北海道的深山中开始对自己进行特训。

野外的生活远比平八的任何训练来得残酷，但KUMA没有退意，因为他誓要击败保罗，特训仍在继续。在这里，他的技能果然突飞猛进，而且还发展出了自己独有的攻击方式。虽然KUMA执意要让自己回复野性，但还是有一个习惯他无法割舍——他很喜欢看电视。他经常会跑到山下的村庄中，从窗外去看房子里的电视节目，也经常让村人惊吓不已。

转眼间，KUMA已经在深山中特训了两年，在他从特训期的第二次冬眠中醒来后，他又像往常一样到山下的村庄去看电视，这一次他突然看到了关于第四届铁拳比赛的电视广告，他立刻飞奔前往大会举办的地点。

是的，保罗一定会出现在铁拳比赛上的，这一次，KUMA决意一定要击败保罗。



◆李超狼是正是邪？没有定论，这也是《铁拳》系列”设计的特点之一。

LEE CHAOLAN 李超狼　48岁

第二届铁拳比赛之前，李超狼背叛了养父三岛平八，与三岛一八为伍。因此第二届铁拳比赛结束、平八重新掌权三岛财阀之后，李超狼被驱逐出三岛家。

凭从小所受到的优等教育，李生活下去没有任何困难。但在一段相当长的时间内，李心中一直都充满着复仇的意念。最终，他还是意识到去找一个可能再过几年就会离开这个世界的老人复仇实在没有什么意义。之后，他开始远离格斗，到一座位于巴哈马群岛上的豪宅过着独居生活。

一天，他突然在网络上发现G公司的股票被大量抛售，他的直觉告诉他，G公司一定是发生了什么事。结果事实就如他所意料的一样，在他利用黑客软件进入被封锁的电脑网络，并侵入G公司的内部通信后得知，G公司已经遭到了三岛财阀的袭击，不但研究数据被三岛财阀夺走，大部分研究设备也都瘫痪了。他也偶然得知三岛财阀正在发展一种新的生命形态，可能会在第二年完成，但他们现在却缺少了一种关键的组成因素……更奇怪的是，**第四届铁拳比赛**竟然又在这个时候宣布即将召开。顿时，李身上那已经逐渐褪去的格斗激情以及对三岛家族的仇恨又被重新点燃起来。

为了防止三岛财阀发现他的真实身分，李通过网络登记参加了比赛。另外，他还将他那一头银光色的头发染成了紫色，以此来掩饰自己。













PS2版《铁拳4》两个引人注目的地方

《铁拳4》的隐藏游戏模式　TEKKEN FORCE －ASSAULT－

大家还记得上一期杂志上《铁拳4》制作小组曾透露说："……加入了即使一个人玩也会非常有趣的各种模式哦。"现在《铁拳4》的其中一种隐藏模式已经公开，这就是"一个人玩也会非常有趣的"隐藏模式："TEKKEN FORCE ASSAULT"。该模式是由《铁拳3》的隐藏模式"TEKKEN FORCE MODE"进化而来的，也就是说"TEKKEN FORCE ASSAULT"同样是控制所选的角色与大批的铁拳众部队战斗的横版动作游戏，但又加入了全3D的地形效果，这样就让这个模式与一些3D动作游戏类似，如SEGA的3D动作游戏巨作《SPIKE OUT》(？)，《真·三国无双2》的成功相信也能给NAMCO一点灵感。如此一来，"TEKKEN FORCE ASSAULT"将会比"TEKKEN FORCE MODE"精彩数倍。



▲《铁拳4》中的场景是真实的3D场景，那么以此为基础制作的动作游戏会怎样?

＋



▲《铁拳3》的"TEKKEN FORCE MODE"，竟然是一个类似横版动作游戏的迷你游戏，当时还真是让人瞠目结舌。

＝





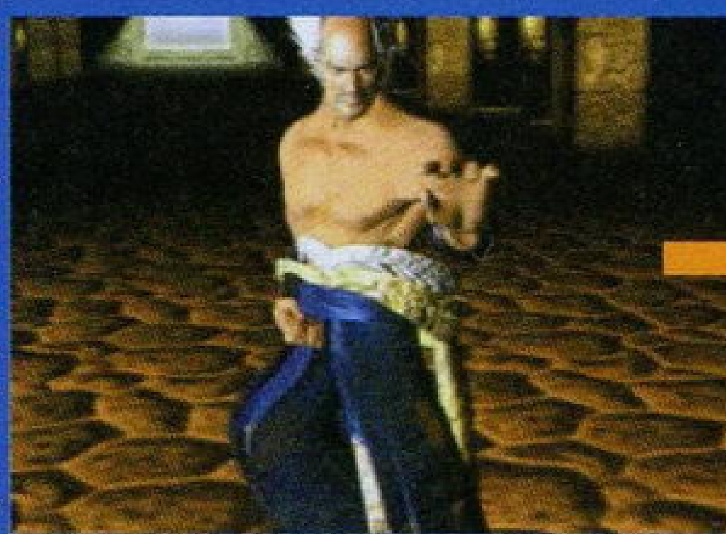






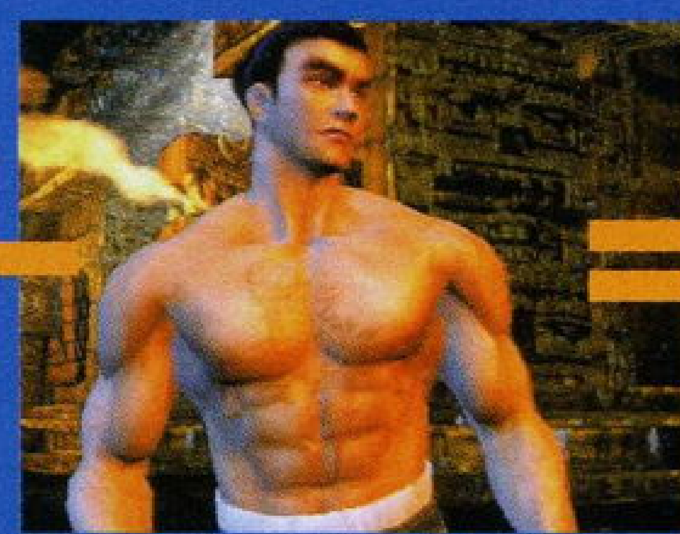
《铁拳4》的CG动画

因为各种原因《铁拳TT》PS2版只比街机新加了两段原创高素质CG动画，而其他各个角色的通关画面都是即时演算。从街机版移植到PS2版，本来从游戏画面上就提高了不止一个级别，再加上《铁拳TT》角色数众多，如果再将所有的ENDING全部制作成CG动画，恐怕就是NAMCO自己和自己过不去了。当然凭着PS2机能和NAMCO的制作实力，即时演算实际效果还是很优秀的。而在即将到来的《铁拳4》中，据说各角色ENDING动画将采用即时演算+CG动画的制作方法。这种动画制作方法就是先用即时演算制作出剧情，再将它录制成CG动画格式，同时加以各种CG特效进行渲染。注意这里的即时演算与PS2上的即时演算不同，而是一种不受主机内存、显存等等限制即时演算，因为不管这里的即时演算用了多少特效，最后都是要转为播片格式的动画的，而让PS2播放动画就没有什么机能限制了。这样最后的动画效果就可以达到非常完美的水平，又能有效地控制成本。采用类似方法制作CG动画的游戏很多，如火爆一时的《真·三国无双2》。



▲《铁拳3》中的CG动画，当时当然算得上的超高素质的。

＋



▲《铁拳TT》的即时演算结局画面，就算是现在看也觉得细致得可怕!

＝？







隐藏角色们的过去









文：D·S

最新情报！超级机器人大战IMPACT






在开场CG动画中有主角专用机登场的画面。

在本刊1月B中曾经第一次介绍了PS2版的《超级机器人大战IMPACT》，而目前又收到了最新的资料。这些资料的内容绝对是FANS想要了解的，其中包括主角及其专用机和基本系统介绍。令人意想不到的是新作中的两位男女主角竟然是WS版的《超级机器人COMPACT 2》中的两位主角，已经公布的两部主角专用机也是《超级机器人COMPACT 2》中主角的初级机体，就连性格设定也是完全一样（难道BANPRESTO在偷懒？），而新作中是否会出现像《超级机器人COMPACT 2》剧情设定的那样——女主角被掳走并洗脑呢？现在我们就开始正式的介绍吧。

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2002年3月28日发售		380KB
DVD-ROM	限定版9980日元		

援护行动系统

自从WS版《机战COMPACT》系列"推出之后，援护行动系统便一直大受好评，虽然其中还有一些不太完善的地方，但目前该系统已经逐渐成为战斗部分的核心系统之一。新作正是在这样的潮流中顺理成章地继承了该系统。当在战斗中达成特定的条件之后，不论攻击或是防御，援护行动系统都会发动，作出协力攻击或者协力防御，只要玩家运用纯熟，就连一些初期普通攻击根本不能战胜的敌方机体也可以有办法击坠，使整个战况逆转。



↑新作中仍然保留了大受欢迎的援护行动系统，使游戏更具战略性。F91竟然也登场参与援护攻击了，看来加入新作品了！

↑战舰级的机体确实是负责援护防御的好材料，图中的战舰NADESICO在尤利嘉指挥下英勇地防御了敌方致命的炮火。

援护攻击

当己方采用攻击指令时，援护行动系统便会令满足条件（具体条件未定）的己方同伴作出第二轮攻击，而需要注意的是负责援护攻击的机体其武器的射程是否能够达到要求。



↑飞影的援护攻击想来威力一定非同凡响。

援护防御

当己方机体剩余的HP不足以完全承受住敌方的攻击时，满足条件（具体条件未定）的援护机体便会代替其防御敌方的攻击，而且损伤程度只有通常攻击损伤值的一半。



↑巴伊卡索夫是擅长格斗的机体，再加上罗姆娴熟的驾驶技巧，一定让敌方溃不成军。



↓"G高达系"的机体参与援护防御，但能否完全抵挡住对手的攻击呢？

↑看见了吧，座间翔复活！有奥拉防护罩的保护，援护防御根本就是小CASE！

系统基本确认，完成度超出想像！

故事女主人公





艾古莎妮

拥有自恋的个性，总是喜欢对自己喃喃自语，但从性格上来讲却是一个非常善于冷静思考的女孩。虽然对响介不太在意，但还算保持着恋人的关系。她是高机动型机器人"华斯烈多"的驾驶者。

华斯烈多

在德语当中含有"白骑士"的意思，是一架重视机动力的机体，同时拥有实弹类和激光类武器，并且配备有专用远距离武器。

故事男主人公





南部响介

从表面上看性格沉着冷静，但却是一个十足的热血男子汉。为人嗜好赌博，不论在任何情况下都以赌为先。在战斗中喜欢采用突击战术，是重装级机器人"亚鲁多艾吉"的驾驶者。

亚鲁多艾吉

在德语当中含有"古代之钢铁"的意思，拥有压倒性从正面突破的强大火力，携带着"尖铁锥"以及"指向性地雷"等多种实弹系武器。

新！同时援护攻击

除了基本的援护行动系统中的援护攻击和援护防御之外，新作中还加入了"同时援护攻击"的新要素。在通常情况下，援护攻击的次序是我方攻击→敌方攻击→援护攻击，但是在"同时援护攻击"下的次序就会变成我方攻击＋援护攻击→敌方攻击，好处就在于可以在敌方还没有进行攻击之前便将其击破，而取得战斗的先机。不过当中所需要的发动条件现在仍然还不太清楚，但相信加入这个新要素一定会使战斗更加有趣。




↑→两种远距离攻击可以合成一体，威力非同小可！



↑即便是暗黑大将军似乎也承受不住双重的打击，这就是同时援护攻击的魅力。

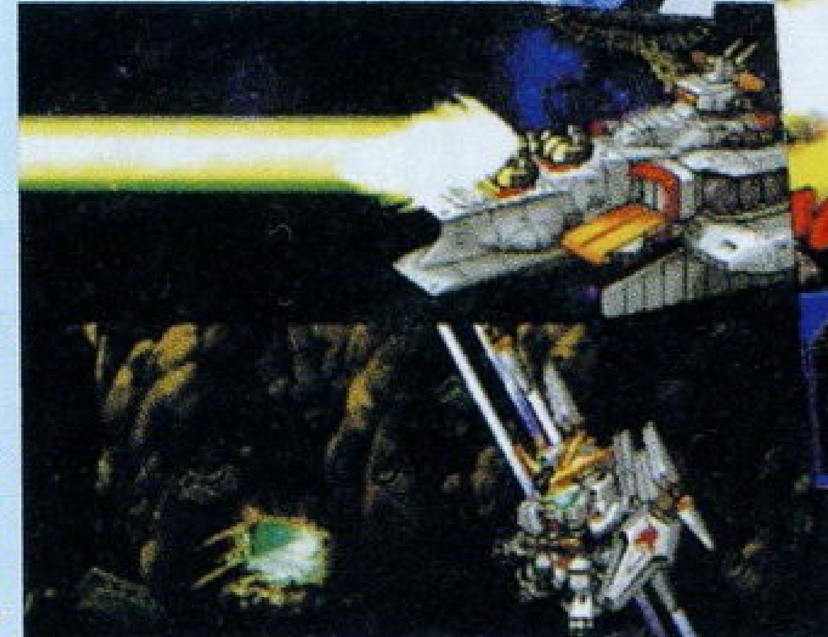





←↓战斗画面被分割成上下两个部分，战舰NADESICO和伊司特巴斯的合作攻击！

先是伊司特巴斯近身的猛烈一击，接着便是战舰NADESICO最终的炮击！！

发挥机动性能较低的战舰的最大威力

↑阿姆罗也同战舰木马号相互合作，一同打击敌方的嚣张气焰。

画面分割，迫力叠加！！



↑与合体攻击有区别的地方就在于同时援护攻击不需要指定人物间的配合便能够起到双重打击的效果。

画面上下分割后的战斗画面异常华丽！

新！护盾防御

虽然并非每部机体都配有护盾，但护盾却能在防御时的危机关头发挥作用。为了令战斗更加刺激，护盾防御的系统将参考《超级机器人大战A》，设定耐久值以及使用次数上限，当敌方攻击威力弱于护盾耐久值时，机体便会完全抵制敌方的攻击；相反敌方攻击力高于护盾耐久值时，护盾的防御次数便会减少，当次数上限用尽时，护盾便会被破坏。由于护盾的耐久值是根据机师的能力来决定，所以尽量将有用的技能都加在这些机师的身上吧。



↑机体没有丝毫损伤，护盾的防御次数不变。



←在防御时要留意HP槽旁边的护盾防御次数，因为勇者莱汀使用护盾防御敌方的攻击，但敌方的攻击力超越了护盾的耐久值，所以不但本体扣去了200HP，护盾的防御次数也相应减1。





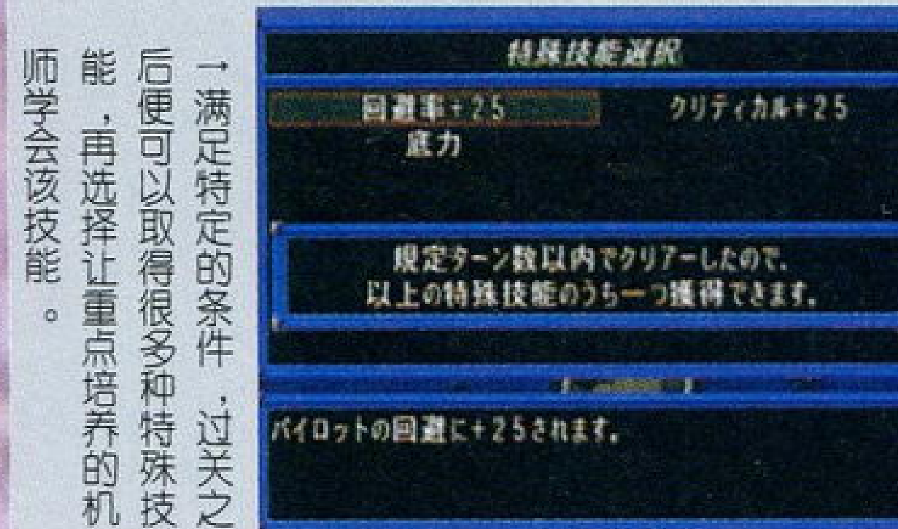
护盾防御的计算方法：

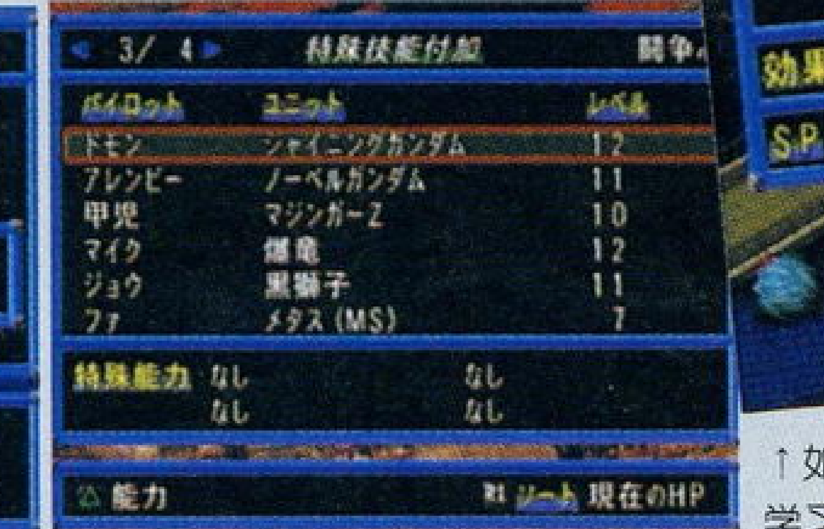
●以1400的攻击力，护盾耐久值是500为例
护盾的耐久值－损伤＝残余耐久值
500 － 1400 ＝ － 900（超越耐久值）
机体本身扣去900HP，护盾的防御次数减1。

●以300的攻击力，护盾耐久值是500为例
护盾的耐久值－损伤＝残余耐久值
500 － 300 ＝ 200（战斗后护盾耐久值回复为500）
机体本身不扣去HP，护盾的防御次数不变。

新！特殊技能的学习

机师技能这一要素自《第4次超级机器人大战》开始便被加入到该系列游戏当中，至今已经作出了不少改动，像《超级机器人大战α》中还引入了"勇者"、"社长"等新的特殊技能。新作《机战IMPACT》中将采用WS版《机战COMPACT》系列"的技能成长系统，除了机师之外的先天技能之外，在达成特定条件的情况下完成每一话，玩家便可以使一名机师（必须参加这一话的战斗）学会新的特殊技能。





→满足特定的条件，过关之后便可以取得很多种特殊技能，再选择让重点培养的机师学会该技能。





↓机师完全自由的成长方式将由玩家把握！

↑如果取得不同的特殊技能，让同一机师进行学习的时候，也会造成能力上的不同差异。

文：纱迦

双心

DUAL HEARTS



PS2	SCE	A·RPG	1人
	预定2002年2月14日发售		未定
DVD-ROM	未定		



家用机上好久都没有一个像样的A·RPG，不过这个遗憾马上就要被一个叫《双心》的游戏弥补了。这款由SCE亲自制作的原创A·RPG，能否从今年1至3月众多大作的包围中杀出一条血路来呢？让我们拭目以待！

一分为二的世界

很久很久以前，邪恶的生命体恶梦突然袭击了这个世界（接下来的事情大家可以自行想象，大致就是“白骨露于野，千里无鸡鸣”的程度了）……在这个生死存亡的紧急关头，一位贤者挺身而出，带着他驯养的宠物巴库成功地打倒了恶梦。为了彻底地封印恶梦，贤者把恶梦一分为二，精神被封印在梦之世界里，肉体被封印在现实世界里。于是整个世界彻底地安静了。



当年贤者与巴库打倒恶梦时的英姿。



新的冒险开始！

时光飞逝，N年以后，出现了一位少年，他从事的是RPG里第二古老的职业——赏金猎人。为了得到传说中的梦之宝石，他孤身一人向索恩诺岛进发。这个岛上有一座梦之神殿，据说是梦之宝石的藏匿之处。少年的努力惊动了梦之世界的女王，她命令梦之世界的生物巴库来到现实世界，去帮助少年寻找梦之宝石。要找到梦之宝石，就要进入梦中世界寻找9把钥匙。而只有收集齐了这9把钥匙，才能打开神殿的大门，梦之宝石就在神殿里。于是两人，不，一个人一只“狗”的故事就这样展开了。





◀赏金猎人的最高称号是“遗迹掠夺者”，少年正是为了得到这一称号，才如此“丧心病狂”地寻找梦之宝石的。

游戏的关键词：梦

梦之神殿的所在地索恩诺岛，并不是一座荒无人烟的荒岛。岛上有很多村庄，各个村庄之间的交通极为发达。岛上的村民都有一定的作息时间，等他们睡着之后，就可以下手了。什么？你不知道下手干什么？当然是要潜入他们的梦境，寻找梦之神殿的钥匙啦！

▼要潜入村民的梦之世界，就要靠巴库的特殊能力了。





这只是索恩诺岛上的一个小小的村庄，游戏中的实际版图远远不止这么大。玩家要找到那9位村民，然后潜入他们的梦中，找到那9把钥匙，这样才能进入梦之神殿。



索恩诺岛全图



万能角色巴库





模样奇傻无比的大笨"狗"巴库，令人一下子就想起了SCE的另一作品《杰克和达斯特 旧世界的遗产》中的那个搞笑角色达斯特。要知道达斯特的风头可盖过了主人公杰克哟，巴库能够超过达斯特吗？

大家也许都留意到那只傻傻的大笨狗巴库了吧？这只巴库是当年跟随贤者消灭恶梦的巴库的后代，这次奉梦之世界的女王之命来助主人公一臂之力。巴库号称是万能角色，可见它的作用之大。据官方资料透露，巴库除了可以带领主人公进入梦之世界外，还可以为主人公回复HP，帮助主人公攻击敌人，甚至还可以成为主人公的座骑。

巴库最喜欢的东西就是一种叫做"エサモン"的食物，一发现这个东西，它就会不顾一切地飞奔过去，就像《少林足球》里的那个吃鸡蛋的师弟一样。利用这个特性，玩家可以把エサモン投向敌人，然后巴库就会奔向敌人，如此一来它那庞大的身躯就会对敌人造成伤害。



↑找到了9把钥匙其中的一把，少年和巴库感慨良人。



↑意气风发的少年，他的下一个目标会是谁呢？



↑奇怪的事情发生了，会是BOSS吗？

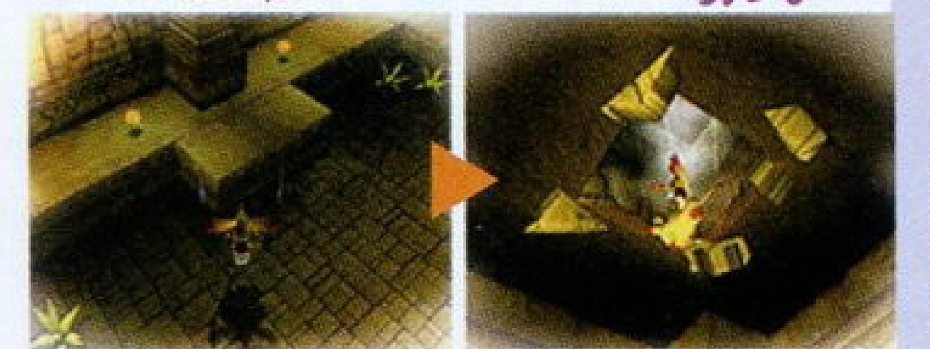
打倒每一个梦世界的BOSS之后，巴库就会多学会一项特殊能力。左边便是其中的一些特殊能力。



滑翔　滑雪



潜泳　喷火



千斤坠

此外，还可以把巴库丰富多彩的动作记录下来，然后写到日记里——真是个奇怪的系统。



按L2键可以为主人公回复HP。

游戏中按△键可以和巴库对话，它给你一些过关提示。



←珐妮已经睡着了，这是潜入她梦境的绝好机会，动作要快！



→两位画家正在比试画艺，我们这两位自然是看得目瞪口呆。

第一次冒险

蓝之键
珐妮的梦境

这一关是要在画家珐妮的梦中进行冒险。画家的梦境果然是天马行空，这里的世界居然没有重力存在，整个世界是一个大环。而作为一名艺术感极强的画家，珐妮的梦境经常会发生变化，玩家经常要面对一些空想的怪物，因此一定要小心。

丰富多彩的动作要素

在游戏中玩家可以获得很多武具，武具共有4大类：剑、枪、弓、锤。这四种武器各有所长，一定要根据具体情况来决定使用哪种武器。武器还可以进行蓄力，蓄力攻击的作用非常大，而某些特殊的武具还会有一些特别的攻击方式。蓄力攻击不光可以用来攻击敌人，还可以用来解谜或是其他的一些战斗辅助功能。下面让我们来看看4种基本武器的蓄力攻击方式。

剑：可以用来撬开某些堆积物（？！）



枪：撑起某些重物，类似千斤顶



弓：攻击远处敌人，还具有穿透效果



锤：最强的攻击力，可以击碎某些物体







主人公的攻击方式极为多样化，利用类似《真·三国无双》式的组合按键就可以轻松地打出连续技，图为主人公的连续攻击□□○。



把炎和弓组合起来就可以得到炎之弓，利用炎之弓射破冰块后就可以获得冰块内的隐藏道具。



游戏中最吸引人的一个设定就是梦中的世界会随着做梦者的心情发生变化。打个比方，如果做梦者无意中双手压在自己的胸口上，呼吸就会受到压迫，然后就开始做恶梦，这时在梦中冒险的少年当然就会险象环生了。利用PS2的机能，玩家将会看到一个真正的梦中世界！

文：纱迦

最适合女性玩家的游戏、

光荣于2000年4月在PS上发售的、专门为女性玩家设计的恋爱AVG《遥远的时空中》的续作，已经决定推出PS2版。本作的PC版在日本正处于“好评发售中”。也许有很多TV GAME玩家都没有听说过这个游戏，现在就由我来为大家介绍一下。游戏的舞台是一个和日本平安时代很接近的异世界“京”，主人公是一名高中女生，她是由龙神的神子转生而来的。因为京那个时代动荡不安，于是她被龙神从现代召唤到京，和被称为“八叶”的八位帅哥为保护京而共同作战，同时还要找到自己的感情归宿。2代的故事发生在前作后100年，此时京内分为两大派：“院”和“帝”，再加上肆虐横行的鬼和怨灵，到底能否拯救京并找到自己的爱人，玩家可以从游戏中找到答案。

遙かなる時空の中で2

遥远的时空中2

天 地 青龍

源赖忠 声优：三木真一郎

天之青龙，八叶之一，“院”所创办的武士团中的一员，26岁。作为清和源氏的武士，虽然与主人同生死、共患难，有如亲兄弟一般，但仍严守主从之礼。沉默寡言，不善于表达自己的感情。

平胜真 声优：关智一

地之青龙，八叶之一，20岁。他出身于文官系的平氏家族的下级贵族阶层，但非常反感所谓的贵族社会，经常语出惊人。性格桀骜不驯，被称为“独狼”，是贵族眼中大逆不道的反面典型。

天 地 玄武

源泉水 声优：保志总一朗

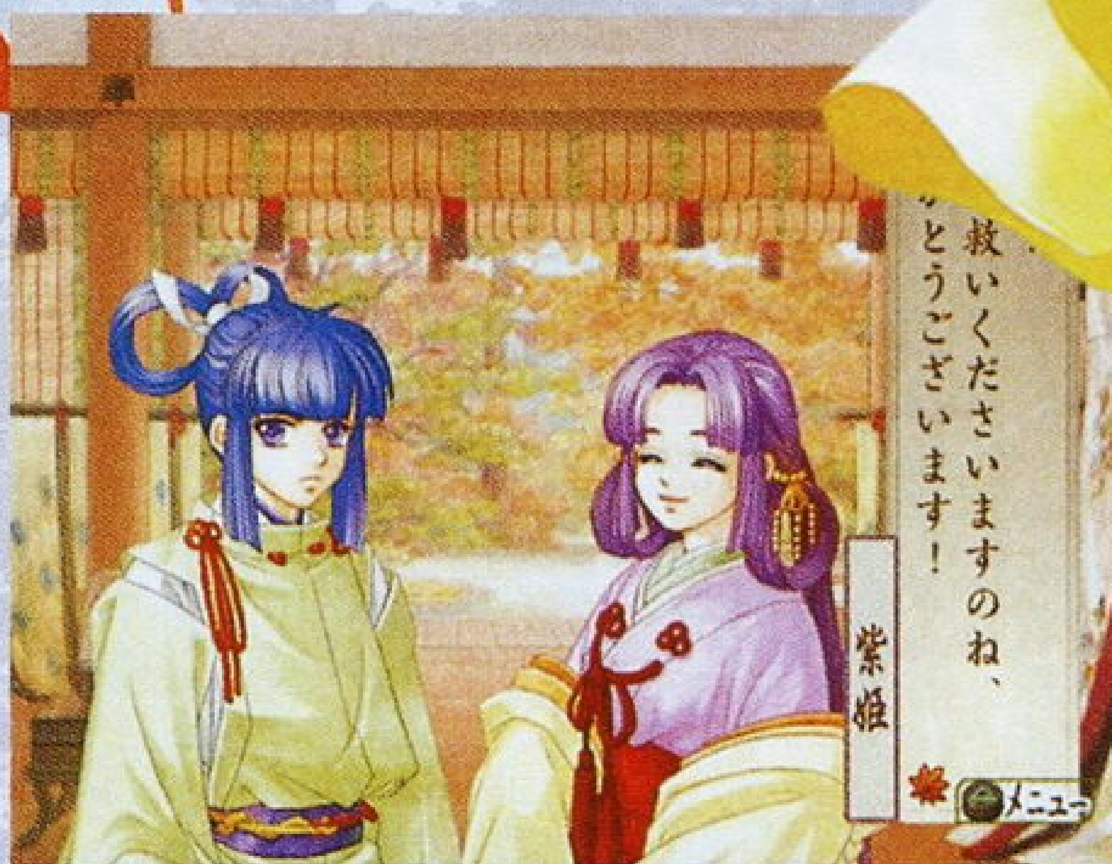
天之玄武，八叶之一，19岁。作为村上源氏的贵族，虽然官拜式部大辅，正五位下。其实他对政治一点都不感兴趣，得到这个官位并非他的本愿。他拥有非常强烈的灵感，对天地万物抱有极大兴趣。

安倍泰继 声优：石田彰

地之玄武，八叶之一，21岁。他的职业和他的姓氏非常符合，他是一名阴阳师。拥有异乎寻常的判断力，口头禅是“没用的”、“没问题”，兴趣是瞑想。总是一副冷冷的样子，好像对一切都漠不关心。



分属于“院”、“帝”两派的两名八叶——平胜真和源赖忠一起向花梨打招呼。究竟答应谁呢？这可是原则性问题呀，先想好自己要投靠哪一派再做决定吧。



这两位可爱的小妹妹是游戏的向导，她们会教你怎么玩这个游戏。左边那位叫藤原深苑，右边那位叫藤原紫，她们都是星之一族的后代。

高仓花梨

龙神神子的转世，本来只是一名普通的女高中生，为了拯救异世界京被龙神从现代召唤而来，和八叶一起共同作战。花梨的一切资料不明，因为她就是玩家所要扮演的角色。最后要说的就是别看她的样子很傻，但她的确是一名女生哟！



PS2	KOEI	AVG	1人
	预定2002年2月28日发售		未定
DVD-ROM	未定		

大人气恋爱游戏再登场！

在战斗中产生的是友谊，还是爱情？

虽然有“院”“帝”之争，但双方的目标都是要消灭危害人间的鬼和怨灵。主人公和八叶就是战斗的主力。有时候会同时多处发生战争，此时就只能权衡轻重作出选择了。战斗进行中，你可以向八叶提出各种建议，还可以说一些鼓励加油的话。一旦被八叶采用，他对你的信赖度和集中力就会上升，感情就是这样产生的。不过在采取行动之前，一定要先弄清楚八叶的各自爱好，投其所好就能起到事半功倍的效果。如果成功，就会出现“应援合词”的事件，信赖度大幅上升的同时，战况也会朝着有利的方向发展。



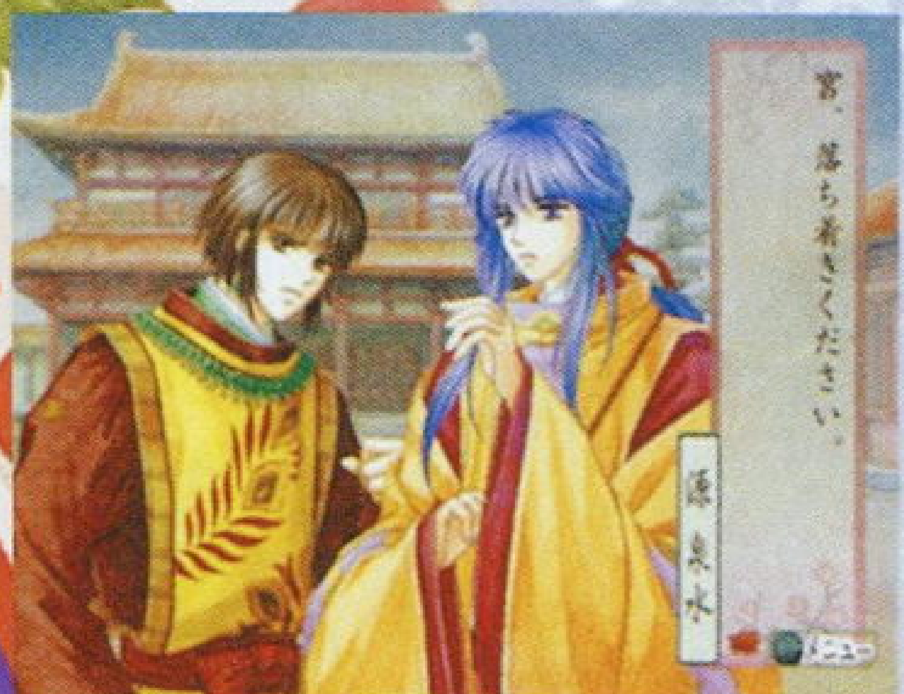
这就是所谓的“应援合词”了，哇，说得花梨脸都红了。多鼓励一下自己的“猎物”吧。



突然出现的千岁。同样是神龙龙子的她，对花梨始终抱着仇视的态度。

平千岁 声优：桑岛法子

平胜真的妹妹，一位神秘的少女。她自称自己才是真正前来拯救京的神龙龙子，凭借她优雅的风度和高贵的气质，一下子迷倒了一大片无知少年。她同时也是花梨的死对头，现属于“院”一侧。



源泉水左边的那位是和仁亲王，现为弹正尹宫。

词林 声优：川村万梨阿



源时朝 声优：石井康嗣



安仓 声优：置点龙太郎





伊里 声优：高桥直纯

天之朱雀，八叶之一，17岁。目前只是一名见习僧兵，但身体素质一流。性格时冷时热，捉摸不定，似乎幼年时受过重大打击。他是八叶中年龄最小的一位，经常意气用事，做出一些任性的事情来。

彰纹 声优：宫田幸季

地之朱雀，八叶之一。身为东宫[1]皇太弟的他，是八叶中身分最高的一位。彰纹从小就接受了良好的教育，皇族成员想把他培养成完美的东宫，而他也没有让皇族失望，他在宫内宫外有着极高的声誉。

藤原幸鹰 声优：中原茂

天之白虎，八叶之一。官拜中纳言，兼检非违使别当[2]一职。他拥有极强的正义感，毕生致力于建立一个没有犯罪的理想社会。为人谦和，与他接触过的人都对他赞不绝口，有着极佳的口碑。

注①：日本和官的东宫是职务名，权力仅在天皇之下。

注②：检非违使别当是和官名，地位大约相当于中国的大理卿。

翡翠 声优：井上和彦

地之白虎，八叶之一。他是海贼集团的头领，虽然出身不佳但却有着极高的教养，此外他的好色在京也是非常有名的。无事时嘴角总浮现着一丝高深莫测的微笑，对女性的标准台词是“这是我的荣幸”。

《遥远的时空中》OVA 版！

在日本男性玩家中都拥有一定人气的《遥远的时空中》即将推出OVA版！OVA版推出的时间就在今年春天，故事情节是原创的（废话，不是原创的还会叫OVA吗？）。和游戏一样，OVA版排出了豪华的声优阵容，绝对可以令众FANS满足。OVA版还收录了游戏中出现过的风景名胜实地和对声优的访谈，绝对超值。DVD版售价3000日元。



图为12月21日推出的遥远的时空中的制作影像，绝对值得FANS收藏。

文：LIKY

火焰之纹章 封印之剑

倍受期待的GBA大作、“《火焰之纹章》系列”的最新作——《火焰之纹章 封印之剑》终于决定了发售日期，没错，就在今年3月29日。焦急等待的玩家们啊，你们做好准备了吗？在此之前，还是让LIKY再次为你们送来游戏进一步的新情报吧，毕竟，离那个令人激动的日子还有一个多月的时间，目前的这些情报一定能够让你暂时解解馋。

GBA	NINTENDO	S·RPG	1人
	预定2002年3月29日发售		自带记忆功能
卡带	未定		



《火焰之纹章 封印之剑》最新情报大公开！！

擅长剑技的罗伊

主人公 罗伊

主人公的职业——领主，这是“《纹章》系列”主人公的专属职业，各项能力值都很平均。

作为拥有绝妙平衡性的经典S·RPG游戏，“《纹章》系列”的魅力之一还在于培养出强大角色后的那种成就感，因此玩家对游戏中丰富的职业以及极具个性的角色也一定非常感兴趣。主人公罗伊为了守卫被贝伦王国侵略的故乡而投身战场，其间他会遇到许多各具魅力的角色，而玩家能否根据不同角色的特点来有效地培养他们，使他们成为战场上的强手是战斗能否顺利进行下去的关键。



▲ 为了正义，大家都聚集到一起，共同战斗。



▼ 由于贝伦王国的侵袭，许多无辜的村民都陷入困境，罗伊能够解救他们吗？



▼ 下面是主人公罗伊的一组战斗画面，举剑、挥剑、回转、命中一气呵成。

▲ 战斗开始前，首先会举剑斜指对手，这是主人公攻击敌人之前的一贯姿态。

▲ 身体回转，剑身划出一道长长的光芒。

命中敌人的一瞬，强力的突进技。

新角色



斯（スー）

在大陆东方广阔的萨卡（サカ）草原上活跃着一个游牧民的部族，而斯就是这个部族的族长。但是有一天，贝伦王国突然发动的侵略使这一部族遭到毁灭性的打击，从此，斯陷入了逃亡生活……

新职业 游牧民

游牧民是“《纹章》系列”初登场的新职业，他们以弓箭作为自己得意的武器，而且都以马为坐骑，因此拥有极高的机动力，算是灵活的二线职业。



拉弓





搭箭



◀ 由于以弓箭作为武器，因此远距离战是必须的，另外要记住此职业对飞行部队同样有很强的特效。



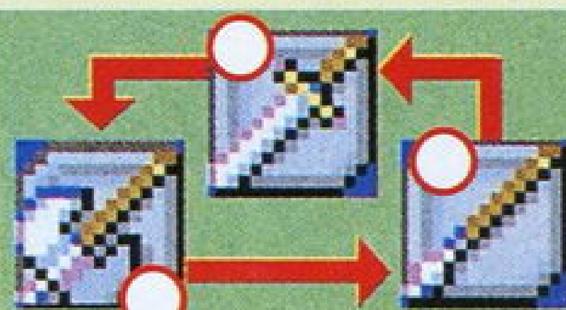
对敌人强力一击！

熟知武器和魔法的属性相克关系

角色们会使用各种各样武器和魔法，而且武器和魔法都具有各自的属性，在战斗中，根据属性之间的相克关系会产生有利或不利的效果，因此，熟知武器和魔法的属性相克关系也是进行游戏时必须掌握的技巧。

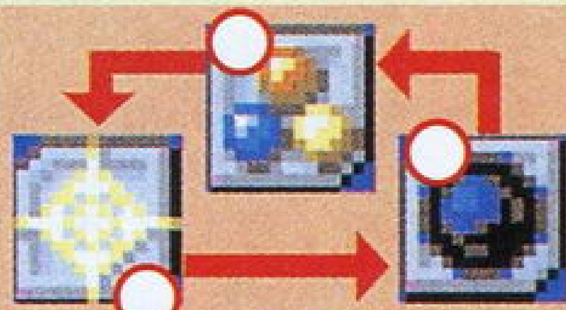
在游戏中，武器分为剑、枪、斧3种，而魔法也分为光、理、暗3种，它们之间的相克关系可以由右边的图看出来。所谓的“强”和“弱”具体来说就是指攻击力和命中率，例如，用剑攻击拿斧子的敌人时，自己的攻击力和命中率都有一定程度的上升，相反的，当敌人反击时，他的攻击力和命中率都会有一定程度的下降。以此类推，魔法的相克关系也是同样的道理。

武器的属性相克



剑对斧强，对枪弱
斧对枪强，对剑弱
枪对剑强，对斧弱

魔法的属性相克



理对光强，对暗弱
暗对理强，对光弱
光对暗强，对理弱



▲攻击敌人之前可以看到攻击力、命中率、必杀率等资料，最好先行确认，再展开攻击。



▼可以看到，这次每个角色都有了魔法属性的概念，算是全新的设定哦！

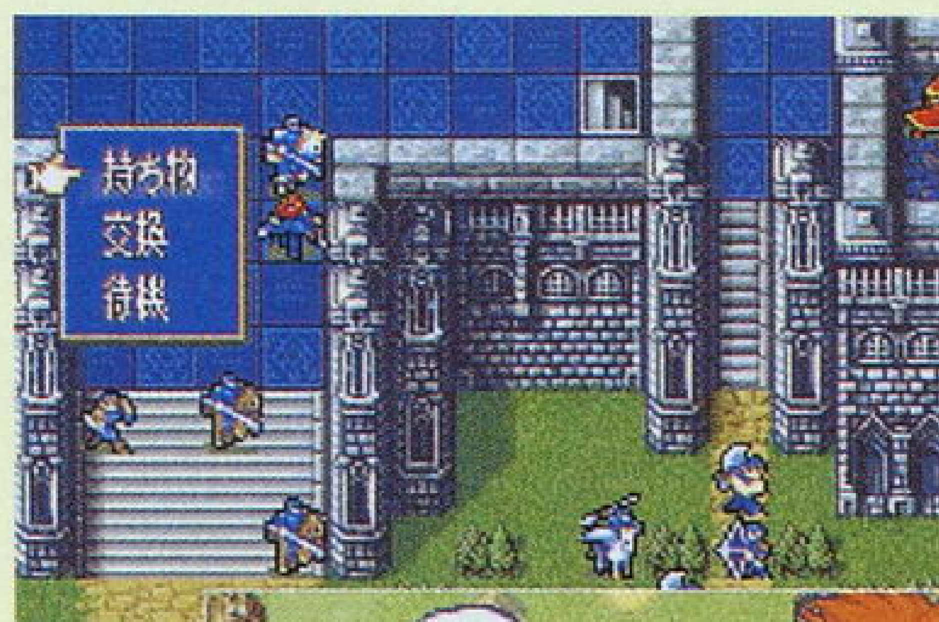


▲魔道士的闪电魔法攻击，不知道算是什么属性呢？

好好考虑敌人的属性再展开攻击



◀敌人使用的是斧子，使用剑的主人公正好能克制他。



◀有时候同伴之间交换武器是很重要的。



▶用枪来对付拿斧子的敌人实在不妥，被反击时可要吃大亏了。



▶修女不能使用锤子，不如交给其他人发挥作用。

情况未明的新角色

拥有“草原之民”独特气质的少女，她到底是谁？看到背景上的铁门，这里是牢房吗？这名奇怪的少女会成为罗伊的同伴吗？



新角色

露和查德一样也是在孤儿院长大的少年，自从院长被杀后，他便带着剩下的孤儿逃到利基亚的都市。擅长使用魔法的他，同样不屈不挠地去面对强大的贝伦王国……





露（ルゥ）

与查德的职业不同，露的职业是魔道士。

新角色

在贝伦和利基亚两国交界处的孤儿院里长大的少年，在贝伦王国对外侵略的过程中，孤儿院的院长被他们杀害，为了给抚养自己长大的院长报仇，查德也走上了反抗贝伦王国的道路……



查德（チャド）





▶作为盗贼的查德，速度值是很高的。



挥刀的一瞬！



完成攻击



准备后退



抽身回跳



回到原位

文：SOUL

SQUARE 御用王牌画师**野村哲也**首次担任总制作人作品！

流行音乐界天皇巨星**宇多田光**演唱主题曲！

迪斯尼全力提供旗下几乎所有经典动画角色！

SQUARE《**最终幻想**》全明星角色阵容！

梦之RPG即将诞生！！



游戏将于今年黄金季节发售，眼看发售日已近，SQUARE 自然要公布有关游戏的细节以进一步提升游戏的人气度。这一次 SOUL 将带着大家进一步了解《王国之心》，更多的来自迪斯尼动画和《最终幻想》的明星角色曝光，同时一直都很神秘的游戏系统这次终于公开了，那到底游戏是怎么个玩法呢？往下看吧！（注：关于《王国之心》的其他情报，请参阅本刊总第 34 期）

PS2	SQUARE/DISNEY	RPG	1人
	预定 2002 年 3 月 28 日发售		未定
DVD-ROM	未定		

STORY 故事（更新版）

利库、凯丽及索拉……3 个的命运将会如何？

在命运之岛，有3位分别叫做索拉、利库和凯丽的少年，他们3个都在梦中见到了“外面的世界”。一天，毫无征兆地，他们居住的世界被黑暗吞没并消失，他们的冒险之旅也因此展开，但在索拉来到了他梦中的“外面的世界”——旋回之镇时，与他同行的好朋友利库和凯丽却不见了……这时，来自迪斯尼城堡的古菲狗和唐老鸭出现了，原来他们两人是受王族的命令，要去寻找“键”（在日语，“键”意为钥匙）和“键的主人”，于是，索拉、唐老鸭和古菲狗的壮大冒险展开了。



▲如果除了自己所在的世界以外真的还有其他世界的存在。那么索拉就有去探索其他世界的梦想。



▲终于与利库再度相会时，利库却像是换了一个人似的，说着奇怪的话。





基本游戏系统 GAME SYSTEM

本作的基本游戏系统被称之为“Variable Linkage System”，即“可变联接系统”，这个系统由3个比较具体的系统构成，包括：Command Linkage；Character Linkage；Sight Linkage。3种系统各有不同作用，但游戏中在3个系统之间进行切换的时候是不会有画面的转换或是模式的转换的，这就是为什么 3 种系统的名称中都带有一个Linkage（联接）单词，因为 3 种系统其实都是相联的。





▲这就是游戏的菜单画面，看得出游戏中 HP 和 MP 的数量都是3位数级别的，这样就不会太繁琐了。

在这个总的“Variable Linkage System”（简称VLS）下，游戏中不管是移动、战斗还是在地图上进行探索，都是以实时进行的。以下SOUL 分别为大家详细介绍 3 种系统。

Command Linkage（指令联接）

游戏中的“战斗”（たたかう）、“道具”（アイテム）这些菜单指令是不管任何时候都可以打开并使用的，而不仅仅局限于战斗中。例如，你可以让索拉在移动时攻击某个箱子或是某根柱子，这时说不定会有你意想不到的事情发生，总之有了这个系统就可以到处尝试一下了。



▲魔法中，如果是经常使用的魔法，还可以设定快捷键，以后只按一个键就可以使出来（最多可以设定3种魔法），非常方便。

▲虽然指令主要是在战斗中使用，但是能够接受攻击指令的并不仅仅是敌人。

Sight Linkage（视域联接）

也就是说，在游戏中只要是看得见的东西，你都可以试着接触它，比如说推动、举起、放置等等。至于索拉在什么时候会出现什么动作，只要打开菜单就可以看到在不同的情况下，索拉可以使用的特殊指令是不同的。有了这个系统，那就让索拉的冒险更加有趣了，如一些很高的、爬不上去的地方，可以找到箱子或是桶，放在墙角下，之后就可以……



▲举起的木桶也可以向敌人投掷，作为武器的一种也不错。

▲推动箱子……啊，仔细看了，说不定会发现什么隐藏的秘宝！

▲有这么多的箱子。索拉会把它们排成什么形状呢？

Character Linkage（角色联接）

就是让角色们一起做一些行动的系统。在这个《王国之心》的世界中，世



▲使用了这个指令后，索拉等3人居然一起跳了起来，那么接下来会发生什么事情呢？



▲发现地上的一个奇怪的标记。这时指令菜单中出现了新的指令"トリニティ"（TRINITY／三人组）。

界各地都有一些神秘的标记，在满足了一定的条件以后，调查这个标志就会在指令菜单中出现3人一起行动的指令。有了这样的系统，相信很多谜题或是机关、陷阱就可以由此解开了。

战斗系统 BATTLE SYSTEM

★真实时间制的战斗

首先战斗是即时展开的，在主角索拉选择战斗指令后，索拉的移动和攻击就是玩家亲自操纵的，就像动作游戏一样，因此战斗过程是很紧张的。不过这样一来，玩家就不能操纵其他角色了，其他角色自然也不会闲着，他们会根据自己的性格进行行动。但是如果索拉认为自己有危险的时候，只要按下相应的招呼同伴的按键，其他同伴就会过来帮忙了。



▲按下专用的"同伴键"后，同伴就会从远处过来帮你的忙。

★连继攻击系统

在进入战斗状态后，只要按下攻击键就可以让索拉用手上的键刃攻击敌人，这时如果按特定的节奏或时机再按下按键，就会让索拉打出连续技！成功地使出连续技就可以让敌人在没有防御的情况下挨打，从而让敌人受到更大的打击。相信如果能够熟练使出连续技的话，对付强力BOSS的时候会轻松很多。



▲索拉连续技的第一击，用键刃向敌人直劈下去。



▲在恰当的时机再按下键，敌还没来得及防御就又挨了一下。



▲最后一下，来个漂亮的结束动作。

★战斗之后得到大量的奖励

击溃敌人，结束战斗后，敌人就会落下大量的球，这些球可以回复索拉等人的HP和MP。当然敌人掉下的也不光是回复性的道具，也有可能会是宝箱，这时就可以真正获得道具了。





▲哇，好多球啊，快点，通吃了！

▲运气好的话，就有可能看到敌人掉下的是宝箱，快去看看里面是什么。

关于战斗的其他

敌人丰富多彩的进攻方式



▲敌人连弹弓都用上了，这可以远距离攻击。如果被这个超大的钢珠打中的话，一定会很痛的。



▲靠近敌人后，敌人竟然扔出香蕉皮后就逃之夭夭，可怜的索拉，踩到香蕉皮后摔了个脚朝天。

魔法升级

在《王国之心》中，索拉所能使用的魔法都来自"《最终幻想》系列"，喜爱"《最终幻想》系列"的玩家一定一眼就能看得出那些熟悉的魔法名称。另外，这些魔法的等级分法也和"《最终幻想》系列"一样，如中级冰魔法"ビリザラ"和高级冰魔法"ビリザガ"。

▲风魔法"エアロ"在这里就不再是攻击魔法了，在本游戏中的作用是减轻敌人的伤害力的防御魔法。



▲重力魔法"グラビデ"，是一种按敌人HP的比率伤害敌人的魔法（一般是去掉敌人25%的HP），对付那些HP较多的敌人尤其有效。







召唤魔法

召唤魔法也是《最终幻想》的招牌系统之一，我们前一次的报道中曾提到过小飞象就是一只召唤兽，现在我们又得知曾在《木兰》中登场的木须将在《王国之心》中作为召唤兽登场！嘴快又滑稽木须在游戏中会有怎样的表现呢？

▲木须是《木兰》中的一只守护龙，非常可爱。





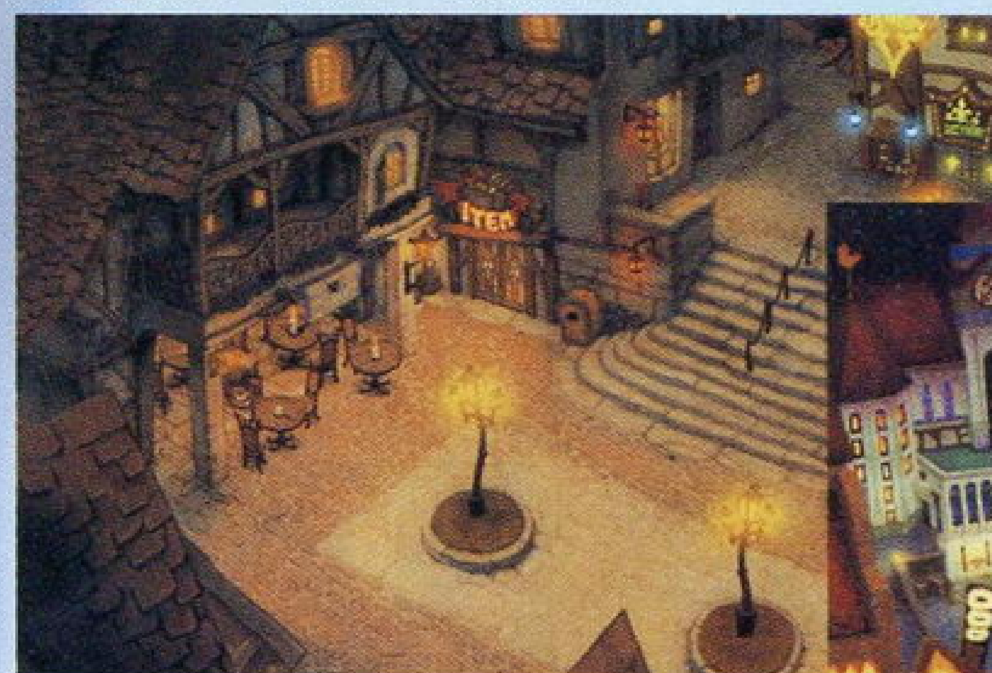
▲啊，木须还会吐出火球进行攻击。

世界和角色 WORLD AND CHARACTER

旋回之镇 TRAVERSE TOWN

旋回之镇（TRAVERSE TOWN）是游戏中主角们被一阵暗黑的旋风卷走以后所来到的第一座城市，主角的冒险也将从这里正式展开。这座城镇有很繁华的街道，街上也有很多的行人，表面上这里和往常一样热闹，但其实这里已经遭受过"无心"的袭击。

这是TRAVERSE TOWN里的1号街和2号街，具有近代风格的建筑，错落有致，确实是很漂亮的街道啊。



▲游戏最初到达的地方，这里可以见到一些《最终幻想》的角色。（见后面的角色介绍）

不可思议王国 WONDERLAND

在经过一条又长又暗的洞穴后，终于来到了不可思议王国。面前出现了一只很胖的白兔子，白兔子却立即撒腿就跑，追着它来到了一扇很小的门前，突然之间，索拉等被变小了……

白兔子

是这个不可思议王国的居民，（怎么有这么胖的兔子？）一只手拿着很大的怀表，总是忙忙碌碌地走来走去。





▲白色的兔子逃进了这扇小门里，门太小了进不去呀，那要怎样变小呢?



▲"不管怎样，这个女孩不是犯人!"知道事情真相的索拉等人站出来大胆为爱丽丝辩护。


◀爱丽丝比索拉等人早一步来到WONDERLAND，现在居然被那些扑克军团认定是夺走女王的心的犯人。

猫?

突然出现又马上突然消失的一只不可思议的猫(?)，特征是大尾巴、大嘴巴。(好逗)

爱丽丝

爱丽丝是一位长着一头美丽的金发，充满好奇心的少女。不知什么原因让她误入这个不可思议的王国。

红桃皇后

性格非常傲慢的不可思议王国的统治者，现在好像被不明人物夺走了心。(还会有谁，当然是那帮叫做"无心"的坏蛋)


▲与古菲狗和唐老鸭一起战斗，击溃扑克兵!



奥林匹克竞技场 OLYMPUS COLISEUM

这是一座巨大的建筑物，门的两边是巨大的勇者石像。这里就是各路英雄汇聚一堂的竞技场，据说这里会有一些很神秘的人出场。

哈迪斯 Hades

统治着冥界的哈迪斯因为嫉妒宙斯而处处与他作对。在赫尔克里斯出生以后，他感到有危机感，因此利用各种手段来不断地陷害、阻挠赫尔克里斯。

赫尔克里斯(大力神) Hercules

是众神之主宙斯(希腊神话)的儿子，但被冥王哈迪斯所害，被赶到了人间。


▲菲尔正在为"斗技大会"的准备工作而忙碌着，认为索拉等人是来捣蛋的。



菲尔

将赫尔克里斯作为英雄来培育的老者，是他传授给了赫尔克里斯各种技能。

▲"有什么奇怪的，我是可以战斗的!"看来索拉坚持要参加"斗技大会"了。



▲"菲尔，带着那个孩子逃走吧!"赫尔克里斯所说的"那个孩子"指的是索拉吗?

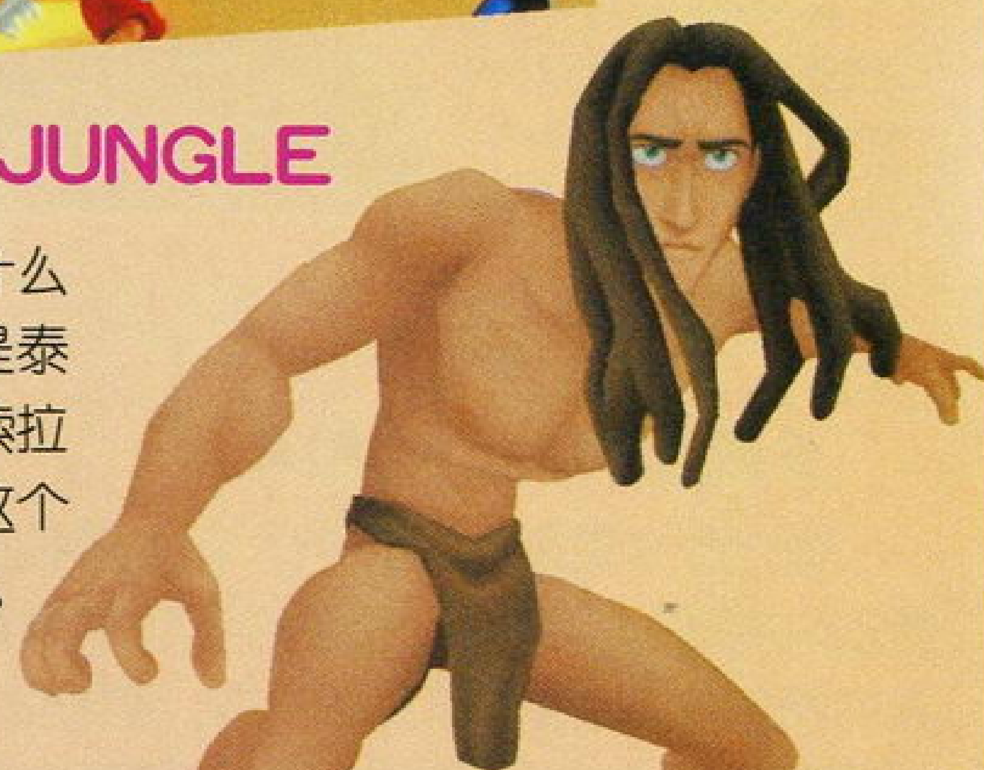

▲地狱犬的武器就是锐利的牙齿和从口中吐出的火球。



▲索拉竟然可以利用手中的"键刃"(KEYBLADE)将火球打回去，好好玩啊。

丛林深处 DEEP JUNGLE

美丽的丛林，深处到底隐藏着什么呢?丛林中可以看到一间树屋。那是泰山和他的伙伴们住的地方，主人公索拉为了找到同伴利库和凯丽而迷失在这个丛林中，在这里，索拉遇到了泰山。



简 JANE

美丽的动物学家，为了调查猩猩而来到丛林，也因此遇到了泰山……现在和泰山一起生活在丛林中，过着幸福的生活。

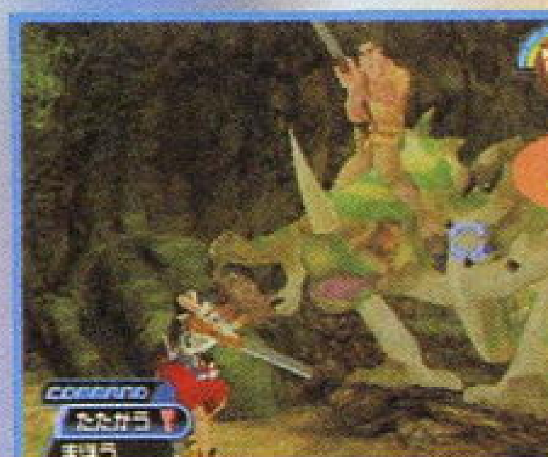


泰山 TARZAN

小的时候就由猩猩抚养，在猩猩部落中长大，也因此受到了严格的训练，拥有极强的体质，同时他又能学会人类所具有的知识，当然，人类的知识还要靠简来教了。

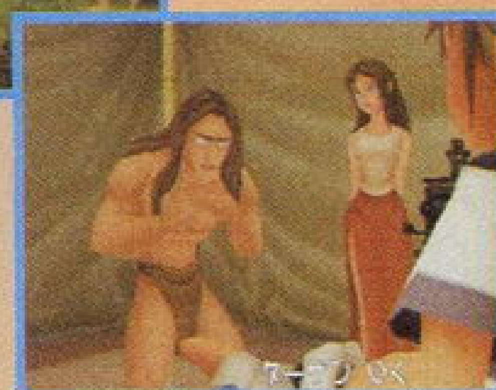

▶《泰山》世界中的美丽丛林。

克雷顿 CLAYTON



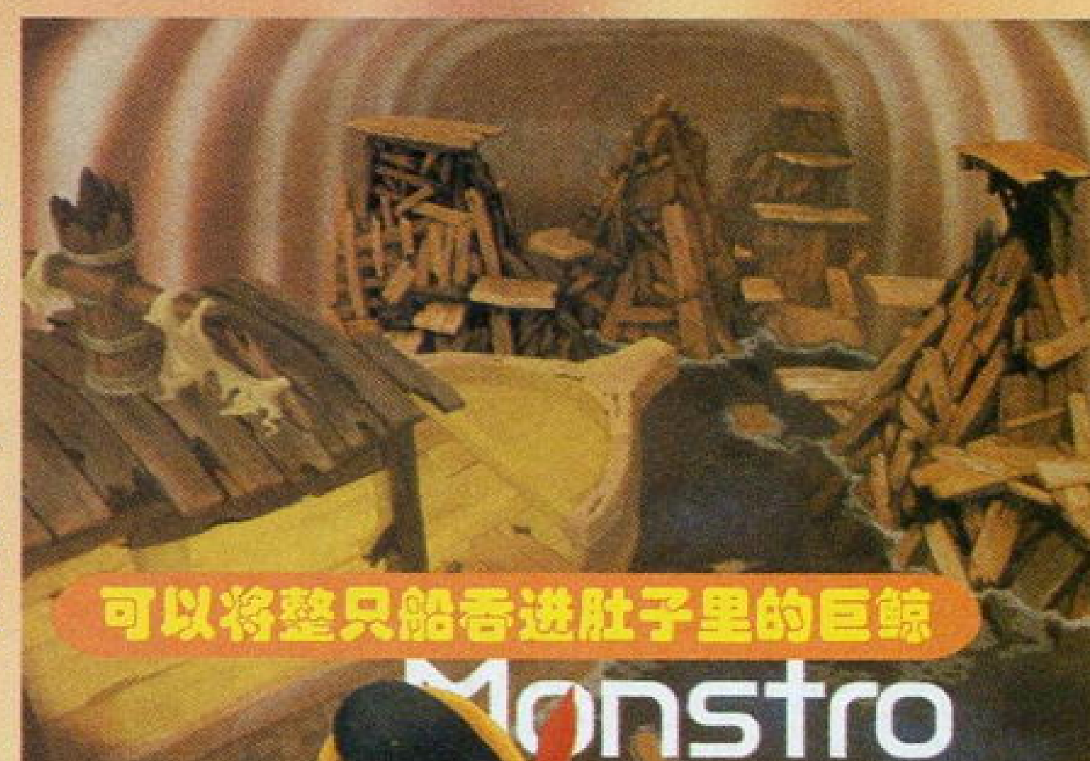
◀一位一心想捕捉猩猩的坏蛋，这样的坏蛋自然会和无恶不作的"无心"合作，泰山和索拉等人危险了!

▲在丛林的深处遇到了骑着"无心"怪兽的克雷顿，恶战开始。


能让唐老鸭、古菲狗一起同台竞技的也就是这款《王国之心》了。

巨鲸的肚子

这里是"皮诺曹"的世界，大家还记得《木偶奇遇记》吧，主人公皮诺曹曾被一只巨鲸吞到了肚子里。这个舞台就是这样一个充满了海中的残留物(被巨鲸吞进肚子的各种)的世界。



▼在巨鲸腹中见到了GEPPETTO，大家都被吞进来了……





皮诺曹 PINOCCHIO

被星之女神施以魔法后有了心的木偶，在游戏中他也被"无心"夺走了心……



JIMINY CRICKET

作为皮诺曹的善心，他总是会出现在皮诺曹的周围，教给皮诺曹正确的处事方法。

◀"被无心夺走了心的木偶，说不定他是帮助凯丽的关键所在"终于见到皮诺曹了，他的鼻子……还很短。

耳熟能详的童话中的角色在游戏中复活！怎能不令人感动？



GEPPETTO

制造了皮诺曹的善良的雕刻家，他将皮诺曹当作自己的孩子，以爱心进行养育。



▲利库也在这里出现了……

◀这里竟然见到了凯丽！真是太好了，但为什么凯丽会在这里出现呢，她到底经历过了什么？

公主们的世界



曾在迪斯尼的动画世界出现过的4位公主也会现身于《王国之心》吗？！这是一个很神秘的公主的世界。地上都描绘着公主们的映像，但奇怪的是，这些公主们好像都闭着她们的双眼……可以肯定的是，这一定与"无心"有关。





辛德瑞拉（灰姑娘）
《仙履奇缘》



奥罗拉
《睡美人》



贝尔
《美女与野兽》



白雪公主
《白雪公主和七个小矮人》

来自《最终幻想》的魅力角色



希德 CID

这是《最终幻想VII》的那个火箭村里的希德。饰品道具屋的主人，看上去就是一个很率性的人，不过又很热心地告诉索拉他们有用的情报。另外他好像宝刀未老，还很有战斗力喔。



莫古利 MOOGLE

可爱的莫古利也加入到《王国之心》的世界中来。它也和陆行鸟一样是现在各代《最终幻想》都会出现的可爱动物。莫古利的叫声也是它的特征之一——"库啵"。





斯考尔 SQUALL

来自《最终幻想VIII》的斯考尔，在本游戏中他会与"无心"为敌进行战斗。年龄设定是25岁（与某编的年龄相同……），成熟、冷酷、手拿枪刃的战士。另外，既然有了斯考尔，那么莉诺亚呢？

尤菲 YUFFIE

来自PS初最令人感动的超巨作RPG《最终幻想VII》的角色，年龄仍与原作相同是16岁，特征是手中拿着的巨大的忍者镖（或是手里剑）。



？？？

游戏画面上的角色并没有露出正面，但明眼人仍然能够一眼就认出来，并且会大声狂呼的。（笑）这位人物穿上了披风，真是变得比以往更酷了，不知为何他也来到了奥林匹克竞技场，难道就是为了参加"斗技大会"？

《王国之心》的主题歌由宇多田光提供！！

《王国之心》的主题歌将由宇多田光提供！主题歌的名字叫做《光》，这是宇多田光以自己的名字作为歌名的一支歌，歌曲将以单曲CD形式发售，而这也是宇多田光的第10张单曲。可见《光》对宇多田光来说是多么重要，而SQUARE能让这位日本流行音乐界天皇级歌手为《王国之心》献唱，可见SQUARE对《王国之心》的重视。

宇多田光是一位创作型歌手，因此《光》的作词、作曲等完全由她自己完成，她是一边观看由SQUARE所提供的《王国之心》映像，一边进行音乐创作的。虽然"光"（ヒカリ）的发音与她名字的发音（ヒカル）有所不同，但宇多田确实是出于要与自己名字相同的用意才将歌名确定为"光"的，对《王国之心》，宇多田认为这款游戏虽然还没有完成，但已经能让她感到快乐了。《光》作为单曲CD将于3月20日率先发售。



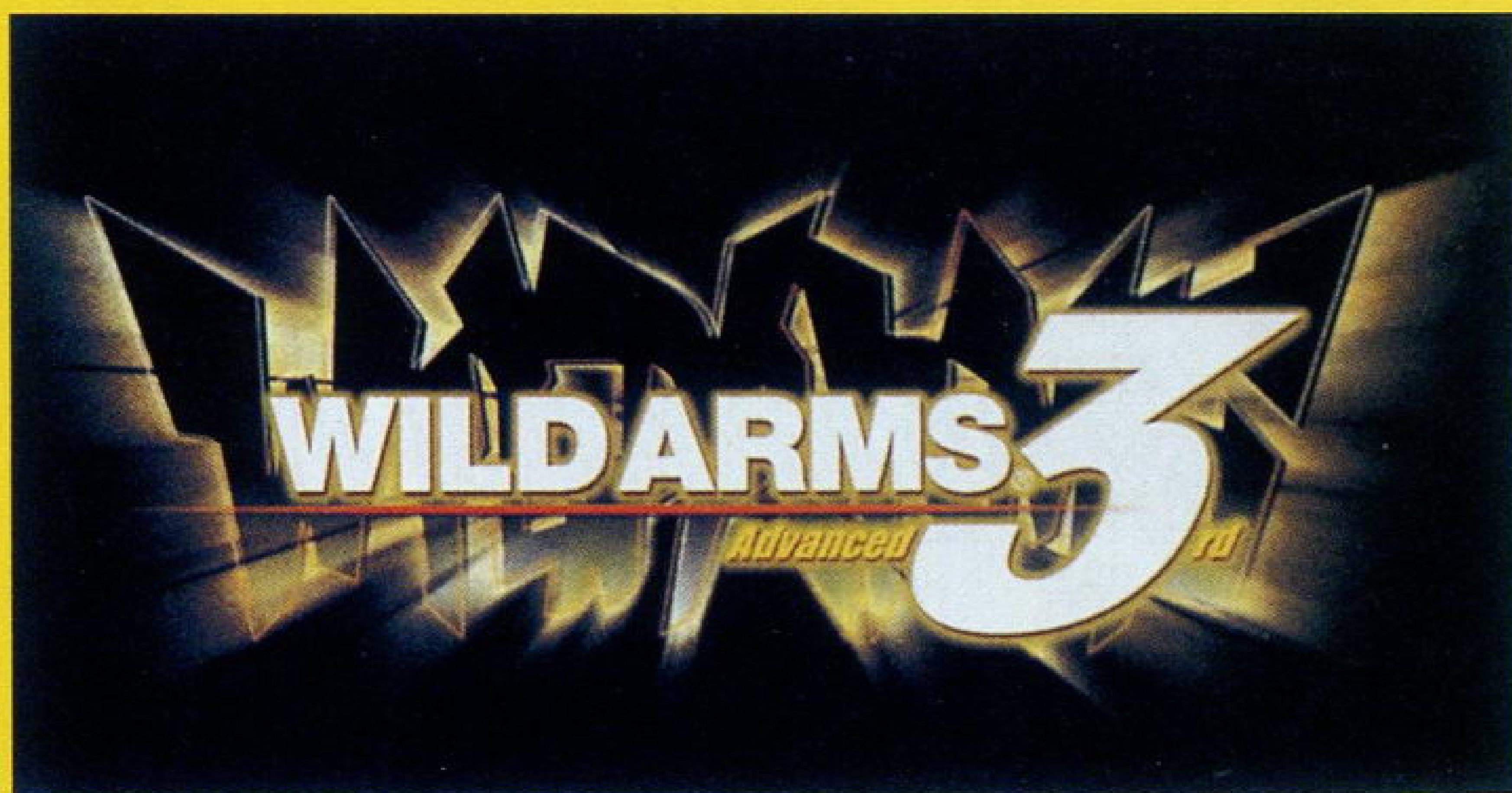


宇多田光小档案

宇多田光美籍日裔创作型歌手，1983年1月18日纽约出生，158cm。父亲宇多田照实为一史唱片监制，母亲藤圭子为70年代当红歌星，曾被称为日本怨曲之后。宇多田10岁时起便开始作曲填词，1998年年末年仅15岁的宇多田以个人名义回日本发展，宇多田的母亲自立事务所，父亲当社长，开始实行令女儿一举成名的计划。同年12月，小光以单曲《Automatic》正式出道，单曲一发行就高达150万张，在日本ORICON单曲榜停留前10名长达近2个月之久。宇多田首张个人专辑《First Love》（日剧《魔女的条件》主题歌），在1999年3月10日第一天发行即日高达一百万张，第二天更突破300万张，到今天为止，《First Love》已创下967万张的销售纪录，刷新日本音乐史纪录。2000年4月以全优成绩考进她的梦想学府——美国哥伦比亚大学。

宇多田光最新的专辑《Distance》，发行量已经达到了510万张以上。宇多田光所属的EMI唱片公司深信新专辑极有可能打破自己上一张专辑《First Love》所创下的纪录。

文：慕容非



荒野兵器进化版 3

PS2	SCE	RPG	1人
	预定2002年3月14日发售		35KB
DVD-ROM	对应硬盘		

自从SCEI公布了"渡り鸟"的四位主角和"三预言者"后又有新的资料放出，那就是"シュレディンガ－一家"。

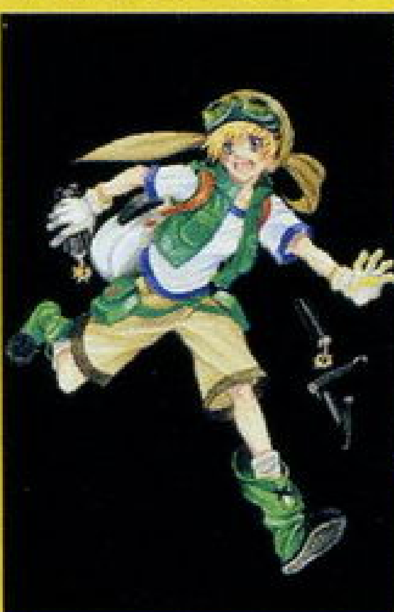
マヤ・シュレディンガー



可以说她是"シュレディンガ－一家"的首领，"最喜欢宝石"、"自己最漂亮"是她的口头禅也是她的爱好(汗……)。她很难察觉周围一些细小的事物也很少关心和自己无关的事，但身为队长自然有她独特的一面：她拥有很强的特异精神力。作为一位ARM成员，她的能力完全没有问题，但人格上就有着不少缺陷，发怒的时候狂使特殊能力是别人受不了的。

アルフレッド・シュレディンガー

他是マヤ的弟弟，自小和姐姐一起生活，对于战斗他没有任何经验，战斗能力也明显不足，但他对炸药有着非常丰富的知识，多多少少有一定的作用。他一直依赖姐姐的柔弱性格很让家人头疼。



トッド・デュカキス



自己、自己的父亲……世世代代都是シュレディンガ－家的管家，对于主人的忠心是勿庸置疑的。能作为シュレディンガ-家的管家他一定有不同于一般人的能力，他手中的剑是祖先一代代传到他手上的，"早击"是他的绝技，比子弹还要快的高速剑击是トッド家最强的决战技。

シェイディ・サウザンド

很难用语言来描述的大"猫"，它的正体是称为"マルコキアス"的一种魔兽，它有吐出火焰和冰的能力，战斗能力很强，因为长有飞翼，所以平时行动也很方便。作为魔兽，它的性格非常的自大，但也有弱点，它非常害怕被关在狭隘黑暗的东西内，就是有所谓的"闭锁恐惧症"。



看见角色头上的"！"了没？那是将要遇敌的警告，只要迅速输入"×"键就能回避战斗，但"×"键用多了就会出现红色"！"，这时就不能回避了，而且进入战斗后会以敌人先制攻击的状态出现，所以"×"键还是平时少用为妙。





原定1月31日发售的SEC大作——《WILD ARMS3》宣布延期了，这是喜爱"《WA》系列"的玩家所不愿看到的。不过SCE为了平息"民愤"公布了很多游戏新内容与图片，大家就先解解馋吧！

作为"《WA》系列"的特点，冒险的地域自然是非常的广阔，要在如此大片的地区里找到事件发生点，可不是容易的事啊。所以在本作加入了新要素：骑马！





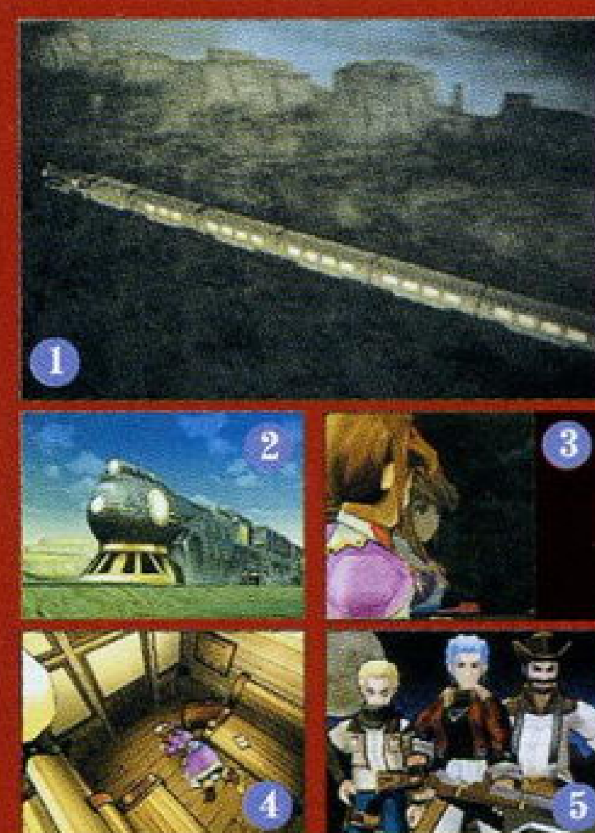
在图中大家可以看到角色们骑在马上的姿势，有些特定的地方必须要骑马时按○才能通过。角色们不但可以骑马，还能在马上与敌人作战，在马上作战时防御能力于速度都有相应的提升。

其他角色一览



厂商公布了这几位角色的图片，详细资料则没有发布。





游戏序章：一辆高速列车在荒野中行驶，游戏中的女主角ヴァージニア就在车内。火车平稳的向着目的地驶去……突然警笛响了起来，火车遭到了袭击，列车紧急刹车把ヴァージニア从椅子上震了下来。为了了解情况，ヴァージニア从旅客包箱内跑了出来向乘务员打听，得知车上运载着一批重要货物，而一伙受"カスケード产业"控的强盗三人组来抢劫这批货物，为首的人名叫ジェイナス・カスケード。ジェイナス是个强盗的同时别人对他的评价很高，比如说他只抢劫东西却从不伤害无辜的人，而且他只抢那些非常名贵的东西。就着样ヴァージニア与ジェイナス碰面了，他们之间的对峙拉开了游戏的序幕……

1. 表示角色回避敌人的次数，中间的"5"是角色能回避敌人的等级，当敌人的等级高于表示的级别时战斗就不能回避；每次回避敌人后能量槽就会增加，当满值时就强制进入被动攻击状态。



2. 指北针，方便玩家们在迷宫内不会迷路，按L1或R1可以调整方向。
3. 角色持有的金钱数。
4. 游戏进行的时间。
5. 表示角色能运用的能力，只有在迷宫和城镇内才出现，在MAP地图上是不表示的。

文：慕容非

Xenosaga EPISODE I

PS2	NAMCO	RPG	1人
DVD-ROM ×2	预定2002年2月28日发售		未定
	对应PS2专用硬盘		

毕竟是很喜欢这个游戏啊！看到NAMCO有新的资料公布就想拿出来献宝，不过东西不是很多，大家就将就一下吧。



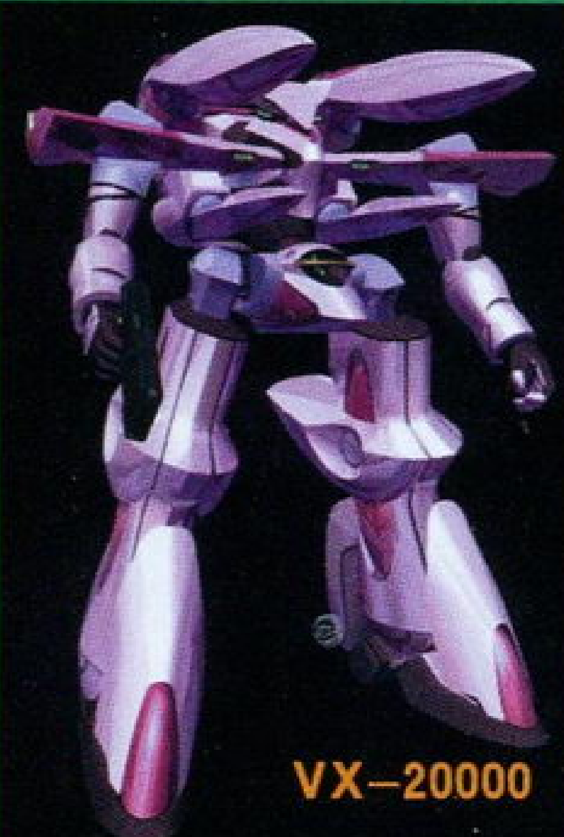


我们可以看到游戏中机甲作战的场面，看样子今作机甲的HP和前作大有不同（毕竟是一万年前的东西），但游戏毕竟还没发售，可能公布的图片和真正游戏的画面不同。这次的机甲和前作不同之处还有一点，就是机甲的武器是可以随便更换的。《异度装甲》中角色们的机甲都有自己独特地攻击方式，在《异度传说》中只要机甲的型号相同就能互换武器，两种设定都各有优劣，不知道这样的设定能有多少人认同。


VX-9000


VX-10000

这几个是从民用机改装而来。民用机甲一般用于工程建设，所以速度和力量较大，经过改造后非常适合接近战，型号有VX-10000、VX-20000、VX-4000和VX-9000。


VX-20000


VX-4000

这次公布的是一些游戏中出现的“人形作战兵器”，也就是《异度》系列”中特有的机甲。游戏中机甲分为两大类：AG ナンバー和VX ナンバー。这是军方制造的战斗专用机甲，拥有良好的装甲和火力，配备二次装甲、A.G.W.S. 标准实体弹与ビーム炮，我们现在知道的有AG-01、AG-02和AG-04三个机甲。


AG-04


AG-01


AG-02





一群机甲的战斗场面很是壮观啊！









这次还公布了名为“バトリング”的系统。还记得在《异度装甲》中斗技场内的ACT小游戏吧？在《异度传说》中也有，而且听说战斗时的感觉和SEGA的《电脑战机》差不多，真是相当诱人啊！在“バトリング”中战斗的场地有很多，不像《异度装甲》只有一个场地，而且机甲的数量也是非常的丰富，号称游戏中出现的机甲在“バトリング”中都能出现。









文：Solidus Gouki















1998年5月

位于美国中西部的小城镇Raccoon市郊外的安布雷拉制药公司(UMBRELLA Crop.)秘密研究所泄漏出对人体有害的有毒气体，所有接触过的有机生物身体会产生变异，成为失去思想意识，智慧极低、抵抗力高的丧尸。并且由于研究所内的实验品"Kelberos"发生暴走向研究员发动袭击，整个研究所几乎没有人能够活下来，惟一幸免的威廉姆·柏肯博士（Dr.William Birkin）从研究所逃出，在Raccoon市地下化学工场设立了新的研究基地。

5月20日

一名女性死者的尸体在Raccoon市的"苹果酒区"（Cider District）的一条名叫Marble河的河岸边被发现，警方从死者身上的齿印以及被撕裂的双臂及左脚怀疑是灰熊或是某种大型的食肉动物所为。根据死者脚上的登山鞋来判断，估计死者在攀登附近的阿克雷山时遇害后掉入水中才漂到河岸边的。由于尸体高度腐烂，确认死者身分的工作进展缓慢。

6月16日

多名居住在阿克雷山的居民向警方报告说最近看到了"某种怪物"在附近出没，据称这种怪物有着狗一样的体形，非常凶恶，并常常结队而行。

7月9日

由于近日在阿克雷山附近发生多起意外，因此警方宣布将暂时封锁阿克雷山的登山路线，市警局的S.T.A.R.S.（Special Tactics and Resuce Service，Raccoon市警署为了对付恐怖分子以及严重罪案而成立的特殊部队）的Bravo小队（Bravo Team）前往阿克雷山里的森林，进行搜索失踪者的工作。安布雷拉指使S.T.A.R.S.　队长阿尔伯特·威斯克（Albert Wesker）将Bravo小队引入"洋馆"，以收集"Kelberos"的实战数据。

7月24日

Bravo小队与S.T.A.R.S.　失去联络，S.T.A.R.S.　的Alpha小队（Alpha Team）紧急出动，由队长威斯克亲自带队，肩负着找寻Bravo小队及继续调查事件真相的重任。Alpha小队乘坐直升机到达郊外的森林地带，很快就在附近找到了坠毁了的Bravo小队的直升机。于是Alpha小队决定在此降落，准备进行彻底的搜查。但一只黑色猛兽的突袭完全打乱了他们的布署，瞬间就已经失去了一名队员。队长威斯克下令全员撤退到附近的大宅中……

"呼……呼……"（喘气声）尽管身为优秀的军人，但面对这样未知的恐怖事件，无论是在心理还是生理上，吉尔·瓦伦蒂安（Jill Valentine）、克里斯·雷德菲尔德（Chris Redfield）还有他们的队长阿尔伯特·威斯克都承受着巨大的压力。在暂时躲过了那只凶猛的野兽之后，大家都有一种劫后重生的感觉。被装饰得富丽堂皇的大宅虽然灯火通明，不过身处空荡荡的大厅的三人依然被一股莫名压抑的气氛所包围着，大家都心有余悸。

吉尔："大家都还好吧？"

"巴瑞，巴瑞去哪儿了？"克里斯发现刚才还在一起的巴瑞·波顿（Barry Burton）不知为什么没有跟上他们。

"嗯……也许他已经……"一向冷静寡言的威斯克最后发言，不过一开口就是大家都不愿意听到的。

"不会的！"吉尔没有让威斯克把后面的那个字说出口。这时从大宅深处传来的一声枪响，三人的注意力立刻被吸引到了枪声传来的方向。

吉尔："那枪声……"

"我去看看是怎么回事。"克里斯转过身对他的上司威斯克说道。

"嗯，我和吉尔就留在这里确保这块区域的安全。"威斯克批准了克里斯的行动。

克里斯没走多远，吉尔就在他身后叫住了他："克里斯……"克里斯转过身来，与吉尔四目相视。

吉尔："你要当心啊。"

克里斯："我会的。"



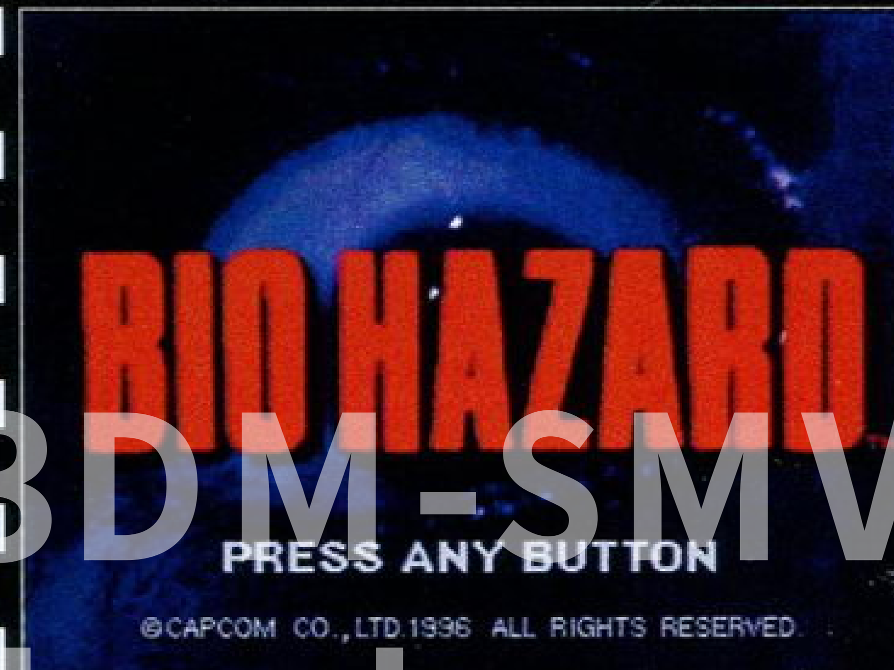










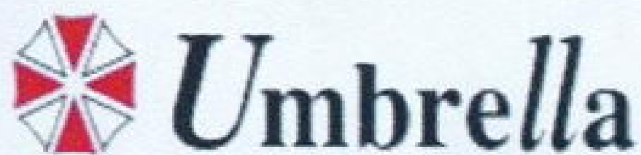


《生化危机》迷你特辑

PART.1

左边一页的，可以说就是《生化危机》整个故事的发端了。超级BIO FAN可能会发现GOUKI所描述的发端场面的几句台词与自己知道的有出入？是的！这就是NGC版的《生化危机》其中一个让人感到新鲜的地方！不但对台词做出了修改，并且由于是以“100%重新制作”的态度在制作游戏，因此连配音演员也都全部采用的是全新的阵容！大家可以从本期附赠的VCD中更直观地了解到NGC版《生化危机》的变化。嗯……终于看到了重新制作的威斯克的形象了，还是那么COOL，感觉更加阴冷了。在已经知晓了本作的故事发展之后再来玩这款游戏，不知道除了视觉上的冲击力之外，CAPCOM还能够为我们带来怎样的震撼呢？

就目前“《生化危机》系列”所推出的5款带有各自剧情的作品来看（包括《生化危机 枪下游魂》），这五作对于整个游戏系列的重要性应该是：《生化危机》>《维罗尼卡》>《生化危机2》>《生化危机3》>《生化危机 枪下游魂》。了解剧情的玩者都知道，《生化危机》、《生化危机2》以及《维罗尼卡》在情节上是相当连贯的，在进行《生化危机2》以及《维罗尼卡》时常常会因为游戏中的某些细节而忽然回忆起在《生化危机》时曾感到困惑不解的地方并得到答案。



首先让我们来了解一下这一切事件的始作俑者——跨国制药公司安布雷拉。在《生化危机》的设定里，安布雷拉制药公司在表面上是一家运营良好，规模庞大的制药公司，但另一方面，安布雷拉也积极进行着细菌武器B.O.W.（BIO ORGANIC WEAPON）的研究，并将制成品卖给美国作为军事用途。除此之外，安布雷拉还涉及大规模的武器进出口活动，因此，世界各国的政府也要让他三分。二十世纪初，声名显赫的亚西福特（Ashford）家族的第六代继承人爱德华（Edward Ashford）与年轻贵族奥斯威尔·斯宾塞（Oswell Spenser）在进行古生物研究时发现了一种能使生物体腐化、丧失意识但抵抗力奇高的古代病毒。两人将这种古代病毒命名为“T病毒”（取自“Tyrant”的第一个字母）。在将其作为军事用途的研究中，为了掩饰其研究活动，他们设立了安布雷拉制药公司。之后的数年爱德华不断地寻找一种能够稳定病毒的方法，但未能成功。爱德华死后，其儿子亚历山大（Alexander Ashford）继续父亲的研究，但是仍然没有进展。由于长年的潜心研究而忽略了打理安布雷拉的事务而给了野心家斯宾塞可乘之机，一手掌握了安布雷拉大权。一心复兴家族的亚历山大在南极建立了秘密的研究基地，希望研究的成功能够使亚西福特家族再次进入一个全盛时期。他将这个计划以亚西福特家族的始祖的名字来命名——维罗尼卡（Veronica）。

安布雷拉的高官奥斯维尔·E·斯宾塞是《生化危机》中的那座“洋馆”（别墅）的主人。目前有关此人的一切资料都不详，但从他的姓氏以及与阿尔福雷德、阿莉西亚兄妹的父亲亚历山大的关系还是能发掘出更多的“真相”的。从姓氏上判断，奥斯维尔·E·斯宾塞与现在的亚西福特家族应该是处于一个敌对的状态，在《维罗尼卡》中，我们曾在“亚历山大手记”中看到过这么一段：“……而在设施之内，有着已死的特利博尔（Terybour，资料不详）所留下的，和我的大屋有着同样设计的房间……”，毫无疑问，这里提到的“大屋”，就是在南极基地B4F的那座与《生化危机》中的“洋馆”极为相似的大屋（看来贵族们的思维都很难理解啊……），但是在这两间大屋的所有权上，却似乎有点互相矛盾？惟一合理的解释，就是亚历山大在失势之后，在美国本土的产业都被斯宾塞（家族）一手揽下，这其中就包括Raccoon市郊外的这座“洋馆”，而心高气傲的亚历山大是绝对不会承认自己的失败的，所以在提到那座“洋馆”的时候，仍然会用到“我的”这个词。至于那个“特利博尔”，我们暂时对他是一无所知，就把他当成是亚历山大那个时代的一个有名的建筑师好了。（笑）

从初代的威斯克以及《生化危机2》中的威廉姆·柏肯那丧心病狂的疯狂举动不难看出，安布雷拉是一个等级森严、待遇相当优厚的公司，成为公司的高官是许多职员的最大梦想。有着生物工程学学位的威斯克在进入了安布雷拉之后很快就发现凭着他目前的学识，是无法在公司内争得一席之地的——“在认识了威廉姆之后，我的想法有了改变，他手下的研究员实在是非常突出。”于是，威斯克便接受了安布雷拉的指派，进入了Raccoon市警局的S.T.A.R.S. 卧底，等待着表现的机会——直至“洋馆事件”的发生。而在整个事件中，威斯克也一直充当着“双面间谍”的角色——一方面他是安布雷拉的卧底，另一方面，他准备将收集到的T-Tyrant的资料卖给与安布雷拉敌对的另一大公司。当然，他在《生化危机》最后的下场我们都已经知道，而之后在《维罗尼卡》里出现时他的身分就是一个谜了……

相比之下威廉姆·柏肯博士的情况就要简单一些。以成为公司高层为目标的他有着幸福的家庭：美丽的妻子和可爱的女儿。但他对权力的渴望却毁了这一切。在“洋馆”发生了严重的生化危机之后，作为惟一的幸存者，他并没有回到安布雷拉总公司诉职，而是用巨款贿赂了Raccoon市警察局局长布莱恩·艾隆斯（Brain Irons），在Raccoon市地下建立起了秘密的研究所，进行着比“T病毒”更高级的“G病毒”的研究工作。在研究工作完成之后，威廉姆·柏肯却拒绝将成果交给安布雷拉——准确地说，是拒绝将成果交给美国地区安布雷拉的负责人，因为威廉姆·柏肯知道“G病毒”会为安布雷拉带来怎样的好处，他不能错失这个升职的大好机会。不过威廉姆·柏肯始终只是一个安布雷拉的一个低级官员，他的本意甚至无法传达到安布雷拉总部那些高官的耳朵里——更糟的是他的这一行为被美国地区的负责人直接形容为“对安布雷拉的背叛”。没有人能与安布雷拉为敌，最终威廉姆·柏肯只落得一个家破人亡的下场。



对权力的欲望使威廉姆·柏肯博士最终落得个家破人亡的下场。

安布雷拉在世界各地都设有分支机构。目前可以确认的有：美国支部（Raccoon市）、欧洲支部1（法国巴黎）、欧洲支部2（某孤岛）、南美洲支部（洛克福特岛）。美国支部是《生化危机》、《生化危机2》、《生化危机3》以及还未得知全貌的《生化危机0》的发生地；欧洲支部1（法国巴黎）只出现在《维罗尼卡》片头CG克莱尔的回忆中；欧洲支部2（某孤岛）是《生化危机 枪下游魂》的发生地；南美洲支部（洛克福特岛）是《维罗尼卡》的前半段故事的发生地。**（未完待续）**


欧洲支部1（法国巴黎）出现在《维罗尼卡》的CG OPENING中。


丧尸犬在NGC版中显得更加恐怖，还记得PS版中它破窗而入的镜头吗？


猎杀者！在本期附送的VCD中它有着限制级的惊人表现！看起来在NGC版中它会更加难对付。



文：慕容非

《魔人》系列”是个风格独树一帜的S·RPG，拥有一批为数不少的支持者，如今在日落黄花的PS上推出其续作，相信能引起不少老玩家的共鸣吧。这次攻略先介绍游戏的系统，下期会有详细攻略。

PS	Asmik Ace	S·RPG	1人
CD-ROM ×2	2002年1月24日		1格
	对应振动		



东京魔人学园 外法贴

战前准备



编成

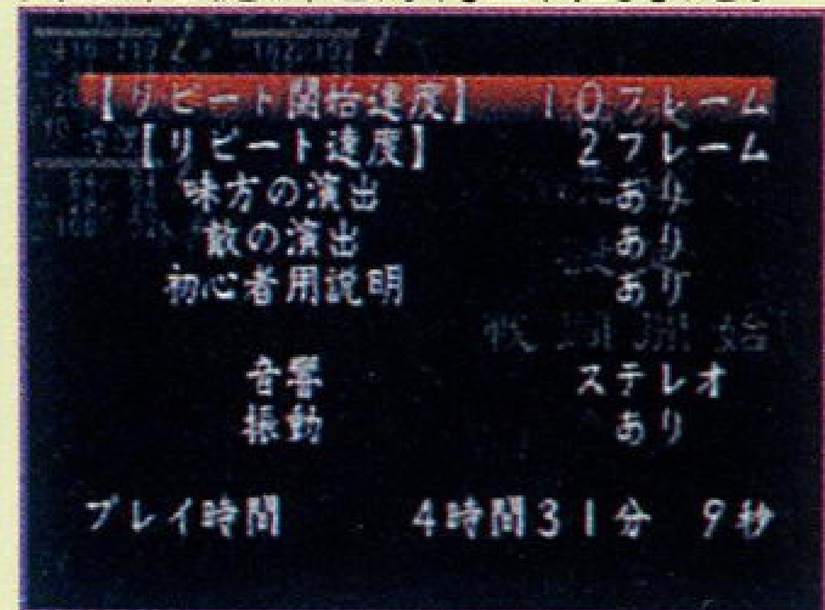
每次剧情结束后就会进入战斗，在战斗前最主要的就是编成。派什么样的角色出击，角色应该装备什么样的武器或道具等，都要在编成画面中进行。



记录这就不用多说了，每次作战前大家最好都留个SAVE，万一战斗中发生什么意外也好有回转的余地。



读取读取存档，战斗失败后能重新开始。



设定玩家能改变语言提示的速度、移动速度、颜色和振动等。



战斗开始等什么都准备好以后就可以开始战斗了。

基本系统



1 角色姓名
2 等级
3 五行属性
4 生日
5 四大
6 获得的经验值
7 最大生命值
8 最大AP
9 攻击力
10 最大防御力
11 精神力
12 可攻击范围
13 弱点／耐性
14 技名
15 技的等级
16 技的攻击力
17 消费AP
18 射程距离
19 技的系统（攻击、命中）
20 攻击对象部位
21 装备的武器
22 装备的饰品①
23 装备的饰品②
24 装备的式神

持反对意见 →阴等级提升

→、↓、←、↑对应的是“悲”、“冷”、“怒”、“恼”，当主人公的回答与对方的意见相反时，阴等级上升。



持肯定意见 →阳等级提升

○、×、□、△分别对应“友”、“同”、“喜”、“爱”，当主人公的回答与对方的意见相同时，阳等级上升。

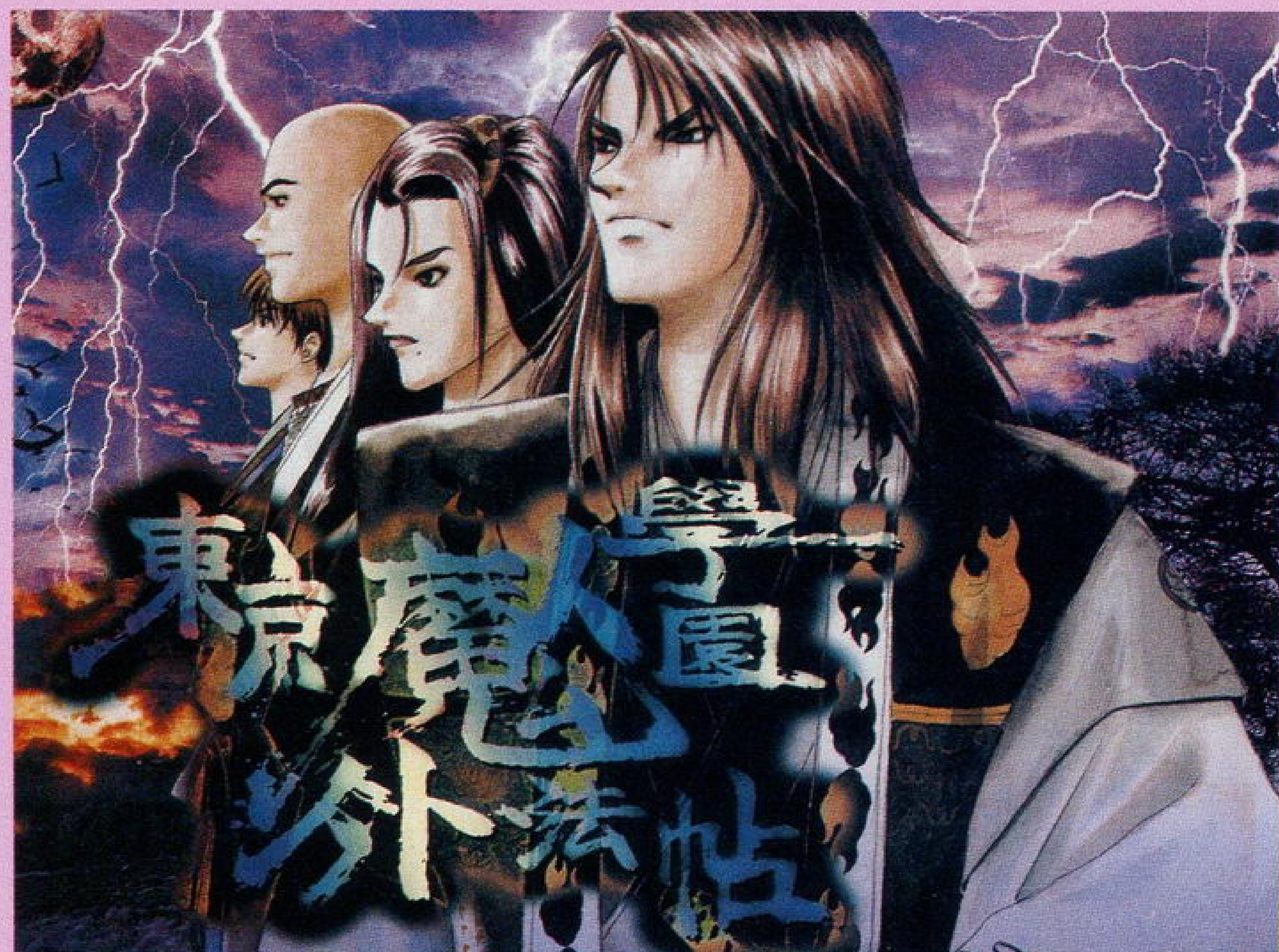
如果想忽略对对方的回答就按“START”键

战斗选项

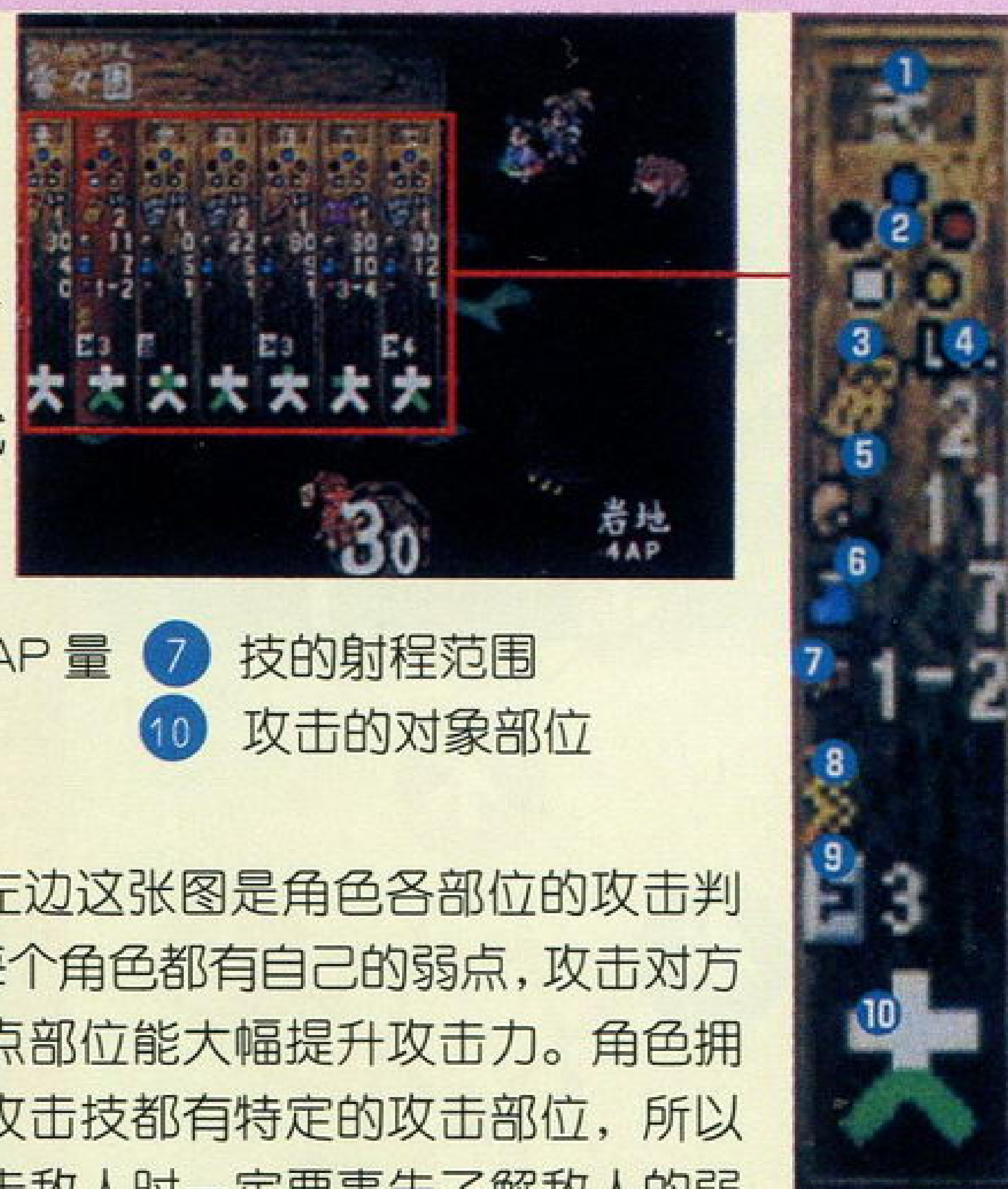


战斗时在MAP地图上按△键就能调出功能表，一共有7个选项。

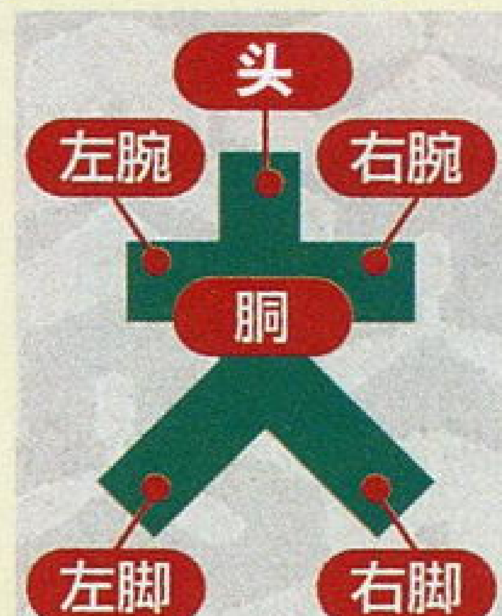
全行动终了	此选项可以直接结束我方全部角色行动，在敌人大势已去时使用可以节省不少时间。
志士一览	进入编成画面，可以浏览敌我方全部角色状态，只不过不能改变装备。
设定	和“战前准备”中的设定一样。
やり直し	在战斗中读取存档。
胜利条件	战斗获胜的条件，并不是所有的战斗都要求敌方全灭。
战斗の流れ／战术指南	前者指导如何战斗，后者帮助玩家学会安排战术。



每个角色拥有技的说明



1. 技的编号（号码由1～12）
2. 技的属性（青＝木、赤＝火、黄＝土、白＝金、紫＝水）
3. 技的类型（类型分：空手、武器、飞行道具、气、术）
4. 现在技的等级
5. 技的攻击力 ⑥ 技的消费 AP 量 ⑦ 技的射程范围
8. 技的属性 ⑨ 技的种类 ⑩ 攻击的对象部位



左边这张图是角色各部位的攻击判定，每个角色都有自己的弱点，攻击对方的弱点部位能大幅提升攻击力。角色拥有的攻击技都有特定的攻击部位，所以在攻击敌人时一定要事先了解敌人的弱点部位在哪后再发动攻击。

技的属性和附带效果

异常攻击系

毒	每回合结束时HP下降10点
石化	角色行动不能，除了术以外的攻击伤害减半
冻结	角色行动不能，除了术以外的攻击伤害增加2倍
麻痹	每回合开始时 AP 只有3
眠り	角色行动不能，受到攻击后恢复正常
混乱	每回合开始后不受控制，角色随机移动并发动攻击
魅了	每回合开始后向己方发动攻击
暗黯	50％确率角色物理攻击失败
诅咒	受攻击角色变成动物，只能“移动”和“待机”
ランダム	全部异常状态攻击

回复辅助系

罗刹	筋力上升
金刚	防御力上升
孔雀	精神力上升
祝福	每回合开始前 HP 最大值25％回复
吸收	吸收敌人的 HP 来回复自己的 HP
回复	HP 回复
状态回复	异常状态回复
苏生	战斗不能状态回复
行动力回复	AP 回复

当角色开始行动时有：移动、技、道具、装备、待机五个指令。

移动



在平地上每移动1格就消耗一定的AP值，消耗的多少根据地形而定。左右转身要消耗2点 AP，向后转身要消耗4点的 AP，每次攻击敌人也要消耗 AP。在作战时能走到敌人身后攻击，这样攻击威力提升不少。

技





深颜色表示的范围，就是技的攻击范围。

每个人的技都是不同的，AP 的消耗量、属性以及效果决定了技在战斗中的作用。在战斗中技每使用3回等级就会上升，届时技的威力和效果都会有所上升，当技的等级最高为9级。特定技的等级到5的时候就会“升华”成新的技！

道具

顾名思义就是使用物品，使用道具时要注意两点：每次使用道具要消耗5点的 AP，而且只能在身边4格范围内使用道具。



装备

既可以在战斗时改变装备，又可以调查敌人的装备。

待机

这个就不用再说了吧……（汗）

技的种类

炸裂技	以攻击点为中心，周围的角色都会受到一定的扩散攻击。
武器弾き	将敌人的武器弹开，使一些用武器攻击的技不能发动。
变生	数回合内使用者的パラメータ上升。
吹飞ばし技	将敌人打后退的攻击，攻击力不是很高，但敌人如果撞到障碍物或同伴身上时也会造成伤害。
昏倒技	被攻击的敌人进入晕眩状态，数回合内不能行动。
见切り技	一定几率完全回避敌人武器攻击。
盗み	攻击敌人时能盗取他们身上的饰品。
写せ见技	使用后的1回合内能学会被敌人攻击时其使用的技。
歌技	改变战斗时的背景音乐（汗……）
崩し技	被攻击的角色体势崩坏，数回合内 AP 回复量减半。

方阵技

当复数角色与同一敌人相邻时满足一定条件就能使用威力强大的方阵技。方阵技发动不会消耗AP，攻击力强大，而且击破敌人后全员都有经验值，可以说是“一箭双雕”！游戏初期可以使用的方阵技有→

技名	参与角色	伤害值
黄龙菩萨阵	主人公、蓝	120
サハスラーラ	主人公、京梧、醍醐	150
楼樱友花方阵	蓝、小铃	100
银河爆诞阵	武流、十郎太、花音	180
双龙螺旋脚	主人公、风祭	120
アグニ・チャクラ	主人公、九角、风祭、九桐	220
鬼道妖狐变	九角、吉梗	120
京洛群狼阵	王生、们天丸	150



五 行

在游戏中无论是角色还是技能都有"五行"，这五行就是金、木、水、火、土，这五行之间相生相克，在战斗中起着很重要的作用。

战斗中五行相生的角色邻接，发动技的时候就能减少2点AP的消耗，攻击时如果五行相克就有2倍攻击力。



如月古董品店

这是游戏很重要的一个地方，不但能在这买到战斗必须的道具，还能赚取大量的金钱。

在战斗中获得的不明道具要在这里鉴定，鉴定的价格和数量有关系，每鉴定一个要100文。

店内有许多武器是古董，初期的价格很高，但效果不是一般武器或其他道具能比的。不过正因为是古董，游戏时间越长价格就越高。



游戏初期能购买的道具

牛黄丹	200文	生命值小回复
地泉丹	1000文	生命值大回复
太清神丹	3000文	生命值全回复
麝香丸	400文	中毒状态回复
天石笛	1200文	多人中毒状态回复
犀角丸	400文	麻痹状态回复
大黑天符	1200文	多人麻痹状态回复
吉祥果	400文	魅了状态回复
八咫鸦之羽	400文	暗黜状态回复
植楮之实	1200文	多人暗黜状态回复
大麻	400文	诅咒状态回复
灌顶之水	400文	石化状态恢复
金液	1200文	多人石化状态恢复
奇鹦之肉	400文	睡眠状态回复
文摇鱼之肉	400文	混乱状态恢复
点穴针	1400文	战斗不能回复

自由对话

在游戏时会有多种事件发生，对话是很重要的一个环节。当对话事件发生后其他角色会向主人公提出各种问题，答对了就能增加好感度，在战斗中好感度越高支援效果就越高。







游戏中三大注意点

1.特定的障碍物可以破坏

在战斗中经常会遇上一些障碍物给玩家添麻烦，敌人躲在箱子后面放魔法很让人窝火。这次就不会了，一些像箱子、树木或栅栏类的障碍物都能用攻击系的技破坏。





2.我方角色战斗不能

当我方角色HP为0时便战斗不能，但"尸体"就成了障碍物，其他角色不能"跨过他的尸体"，为此如果出现图中的情况就大事不妙了。敌我方之间只有一个狭小的接触口，万一我方角色正好阵亡在那儿就会……



3.AP的分配

每一次角色行动时一定要计算AP的分配，别走到敌人身边时发现AP不够，不能发动攻击，所以一般是以静制动。等敌人上来后再发动攻击，把有限的AP尽量用来发动攻击。





式 神

游戏中的式神就等于《FF》中的召唤兽，在战斗中召唤他们能非常高地提升我方战斗力。

当获得式神后一定要注意把他们装备在身上，不然在战斗中不能使用。

游戏中常用式神能力

式神名称	作 用
毅光	残留AP4以上时遭到敌人攻击，对敌方超大范围的金属性攻击反击
观世音菩萨	残留AP6以上时遭到敌人攻击，对我方大范围"罗刹"、"孔雀"、"金刚"能力附加
大日如来	受到伤害后对我方超大范围"罗刹"、"孔雀"、"金刚"能力附加
不动明王	受到伤害后对敌方超大范围的崩坏系攻击反击
军荼利夜叉明王	受到60点以上伤害后对敌方超大范围的吹飞系攻击反击
大威德夜叉明王	受到90点以上伤害后对敌方超大范围的冻结系攻击反击
一目连大神	受到奇数伤害后对敌方大范围的木系攻击反击
大黑天	受到3的倍数伤害后对我方中范围"罗刹"、"孔雀"、"金刚"能力附加
惠比寿	受到7的倍数伤害后对我方超大范围HP回复
藏王权现	使用3回合后受到攻击，对敌方超大范围的木系攻击反击



灵 场

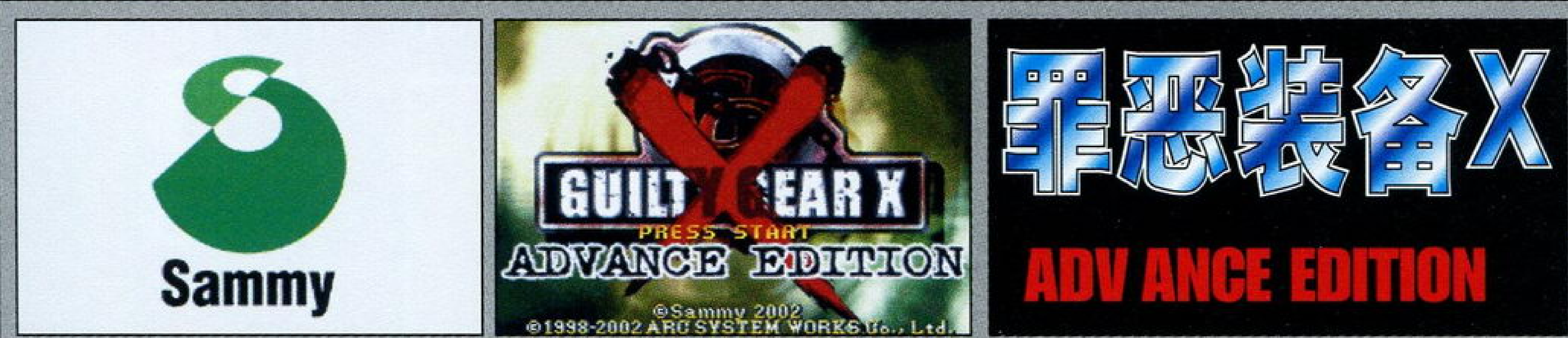
在第二话以后这个地点就会出现，灵场就等于是个练级场，玩家们可以在这里进行修炼来提高等级并取得金钱。在灵场每隔5层敌人的能力就会上升一个层次，而且每隔5层才能记录一次。在那儿玩家能得到非常珍贵的武器道具，实际上当第二话以后就把灵场打通，以后的游戏就没什么难度了。







文：阿修罗

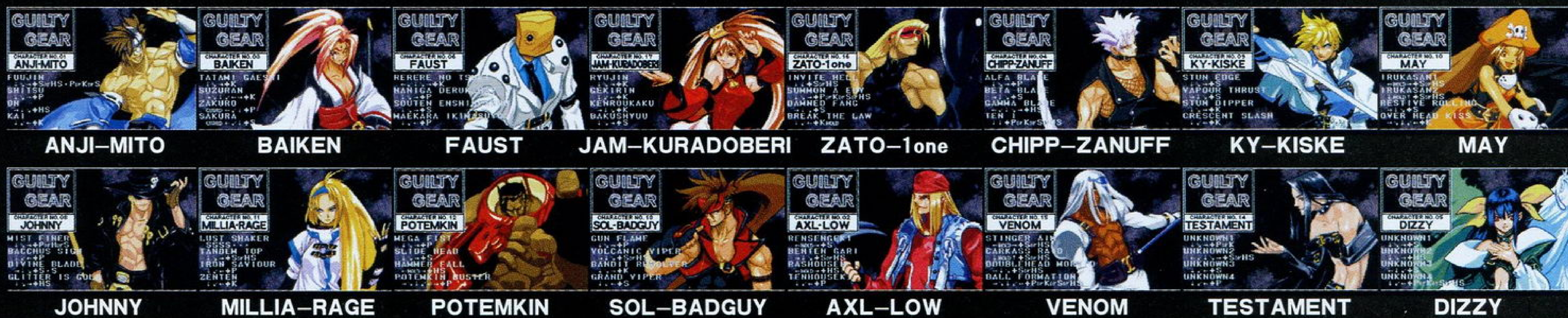


GBA	SAMMY	FTG	1～2人
卡带	2002年1月25日发售		自带记忆功能
	对应通信对战		

由SAMMY公司推出的号称史上最华丽的超人气2D格斗游戏《罪恶装备》终于在Fans们的热切期待下于GBA上闪亮登场了。此次的《罪恶装备X ADVANCE EDITION》无论在画面还是音效、攻击判定上都做得非常出色，使得喜欢2D格斗游戏和拥有GBA的玩友在春节期间又多了一款必玩的上乘佳作。下面阿修罗就为大家进一步地介绍一下该游戏的详细情况，希望喜欢《罪恶装备》的朋友们能够产生共鸣。

登场人物一览

本作的游戏角色阵容非常强大，登场人物多达16人，其中包括该作的隐藏人物2人（分别是本作的中BOSS"TESTAMENT"和最终BOSS"DIZZY"）。



游戏模式简介

ARCADE模式，街机模式。玩法和街机一模一样，将所有电脑AI角色打倒后便可以完成该游戏。

VS模式，对战模式。需要连接对战线才能进行的双人通信对战的模式。

TRAINING模式，练习模式。玩家可以在该模式中自由练习连续技，是玩家增强自身实力的必玩模式。

SURVIVAL模式，生存模式。利用有限的体力对付不断出现的电脑AI角色，这是挑战玩家实力极限的生存模式。

TAG MATCH模式，组队模式。这是该作一个崭新的游戏模式，玩家可以组队进行游戏。

3 ON 3模式，"3对3"模式。玩家一次可以选择3名角色进行游戏的模式。

人性化的菜单设定

OPTION：GAME OPTION / KEY CONFIG / COLOR EDIT / SOUND TEST / RANKING / DATA / EXIT

整个OPTION菜单一览无余，各个选项非常醒目。

GAME OPTION：GAME LEVEL EASY/NORMAL/HARD/VERY HARD；TIME LIMIT 30/60/99/∞；ROUND 1/3；DEFAULT；EXIT

在GAME OPTION里可以自由地对游戏进行设定，以达到适合自己的游戏效果。

KEY CONFIG：MODE 4BUTTON；PUNCH L；KICK B；SLASH R；HI-SLASH A；DEFAULT；EXIT

在KEY CONFIG里可以调整GBA的任意键位，以便构成自己最习惯的按键习惯。

COLOR EDIT

COLOR EDIT是个非常有趣的设定，在这里你可以根据自己的喜好改变每一位角色的颜色。

SOUND TEST：MUSIC 33；SE 50；VOICE 150；EXIT

SOUND TEST里共有33首试听曲目，玩家可以在疲劳之余随便欣赏一下。

DATA：LOAD / SAVE / AUTO SAVE ON / OFF / INITIALIZATION / EXIT

在DATA里玩家可以储存游戏进度，也可以开启AUTO SAVE选项。

RANKING：ARCADE SURVIVAL TAG 3 ON 3

TOTAL RANKING	
1ST	1232000
2ND	1197500
3RD	90000
4TH	80000
5TH	70000

在RANKING里可以看到游戏的排名，看看自己是否榜上有名呢？

隐藏角色　游戏系统

玩家只要在游戏开始之后选择任意一名角色通关一次便可以得到本作的隐藏人物TESTAMENT和DIZZY。本作的游戏系统相当出色，既保留了前作中令人爽快的空中连续技，也保留了各种必杀技及超必杀技。最值得一提的是该作的攻击判定，可谓是空前成功——原汁原味地在GBA上重现！



ZATO-1one的一击必杀技　DIZZY的超必杀技　TESTAMENT的超必杀技

MILLIA-RAGE的一击必杀技　CHIPP-ZANUFF的一击必杀技　空中连续技依然画面华丽啊！

《罪恶装备X ADVANCE EDITION》游戏画面赏析



名越武艺帖

原作：SEGA amusement vision社长 名越稔洋

编译：吉川明静

帖二 创新的真意



大家还记得我么？我是名越，每天辛勤劳动的游戏工作者

今天首先让我们来回顾一下上次所说的"游戏必须的3个条件"：

1. 规则：必须让人理解怎么来玩。（如何玩才好？如何才能胜利？如何玩才能结束？）

2. 目的：必须明确比赛的目标和理由。（胜了以后的话会怎样？为什么要去获得胜利？）

3. 上手：让人感觉到技巧的重要性。（怎样才能玩得更好？怎样才能玩得更快、分数更高、游戏更流畅？）

现在就让我们在上述3条的基础上，简单地考虑一下"令游戏有趣起来"的方法论。

不过在这之前，先让我们来谈一下"有趣的游戏"和"畅销的游戏"之间的关系。各位对于两者的关系有着怎样的认识呢？

首先是"有趣而且畅销"的游戏，游戏质量与销售结果相得益彰，这当然是最好的。

其次是"虽然畅销却不见得好玩"的游戏，大家一定也见过。一般来说导致玩家觉得不好玩的原因是游戏内容没有完全遵守前面所说的三个基本准则，或者是仅仅有着一些所谓的"固定玩家"购买了该游戏。

当然还有一种是"虽然好玩但不畅销"的游戏，这种情况大致可以分为两种。

一种是市场狭窄所致。游戏有趣的基准并不取决于用户最大公约数的评价，每个人的评判标准都是不同的，即使是有人觉得好玩，但其他人未必会有同感。比如我就遇到过自己感觉非常好、而周围的人却不置可否的事情。

也就是说这样的游戏魅力过于偏狭，即使是有铁杆玩家，数量也不会太多，以至于最后销量不好，这和先前所说的"固定玩家"支持的游戏有着相近之处。

第二种是因为"形式陈旧"。举个极端些的例子，《超级马里奥》是个卖到一千万份以上的好游戏，上述3点游戏准则无疑也都包含在内。但如果每次都使用相同的设计重新做一遍的话，销量肯定每况愈下。

对于曾经体验过的事物，人本能地会诞生出"习惯"和"厌倦"的感觉，因此就会缺乏"惊奇"和"新鲜"之感，当然也就丧失了购买的欲望，最后就会导致游戏滞销。

让我们回过头来说说，哪些东西对于"有趣游戏"来说是很重要的呢？

我个人的结论只有一个，那就是"在遵守成为游戏的3条准则的基础上进行创新"。可以说我能想到的只有这一个，而且每天所做所想的也都是围绕这个进行的。准确来说，我每天的工作就是"不管是多么琐碎的细节，都要力求创新。"

创新是一件非常了不起的事情。虽然说怀旧感和游戏的低难度、上手性好会让玩家很有安心之感，但对我来说体会到"创新"时的兴奋之感是更难以抵御的。

当然在做游戏的过程中，设计者也很有必要考虑游戏的界面以及面对市场等等诸多要素，但将这些要素的背景归结起来，依旧是要归结到"求新意识"上面来。当然，这个说起来简单做起来难，往往为求创新而忽略或是相悖我们一再提及的3条准则，效果就适得其反了。

为什么要一再强调"创新"呢？让我们来重新看一下先前所说"有趣的游戏"和"畅销的游戏"的关系。"虽然畅销却不见得好玩"的理由在于虽然勉强遵守了三条准则，但从玩家的角度来看，会认为这仅仅是游戏专业制作应尽的义务。因此，为了不成为这样的游戏，最重要的便是市场角度的考虑以及"创新"的建议。

特别是若能够成功利用"创新"这一武器的话，我觉得能超越市场方面所谓"喜好"和"潮流"之类的领域。"创新"的这一无穷魅力，甚至能将对此类游戏不怎么感兴趣乃至喜好上有所抵触的人也吸引过来。



例如，恐怖是一种不良的情绪反应，但《生化危机》的"恐怖体验"就吸引了玩家的好奇感，哪怕是胆小的人都尝试要看一看；某些人不喜欢在大庭广众前表现自己，但《DDR》的生动设计令他们好奇地站上了舞毯。这些都充分地表现了人对于"百闻不如一见"的浓厚兴趣。

游戏的成功与否，可以说是从"创新"走出的一步。而"陈旧"无疑就意味着"无聊"，至少对我来说是这样。

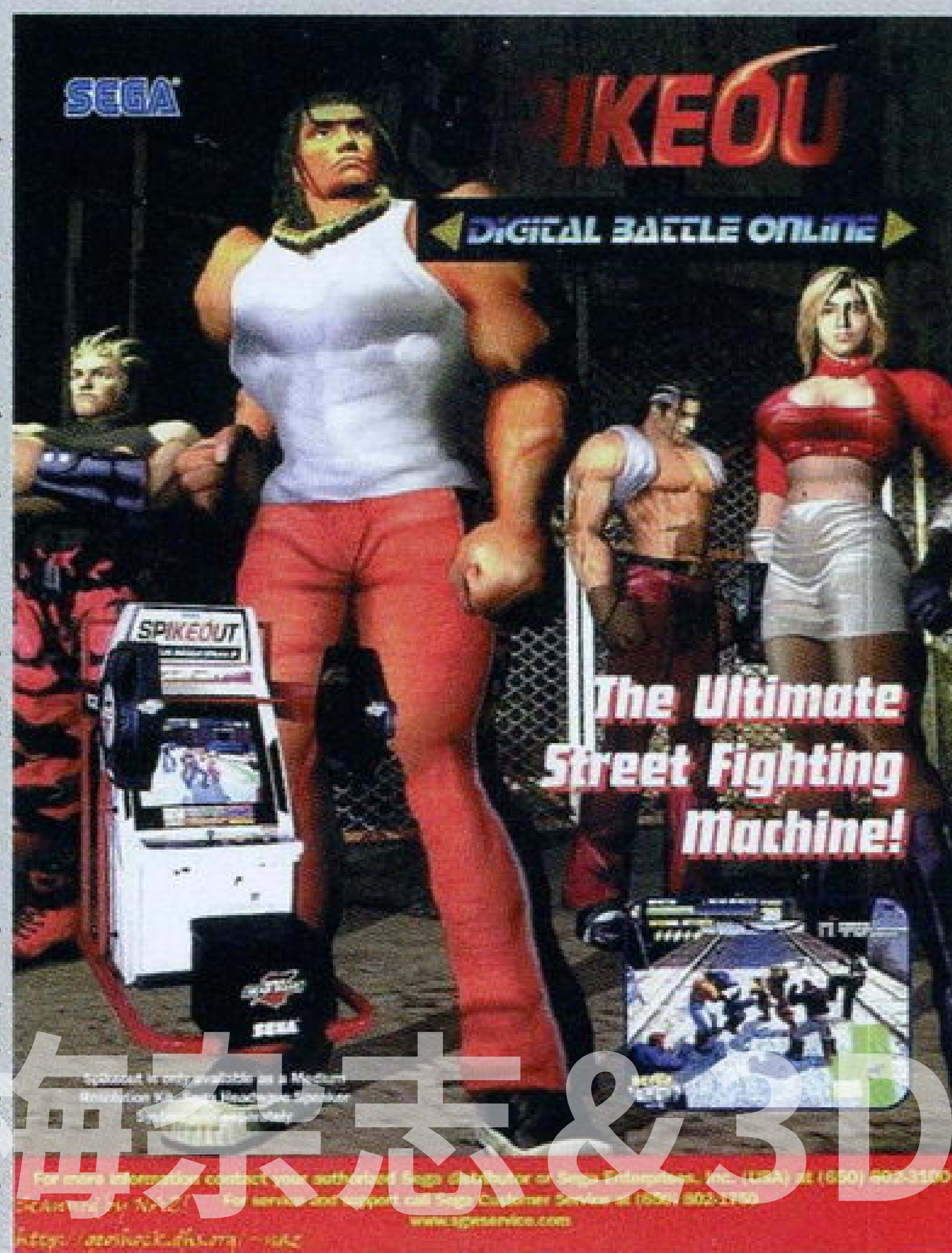
但是在实际追求"创新"的过程中，也会遇到各种各样的问题。例如我常常会听到有人说："我们做的是一个新游戏，因此一定要做出具有新意的部分。"当然任谁都会对这样的意见表示赞同。可等到做的时候，却往往一筹莫展。

这是为什么呢？深究人类心理而言，对于初次见到的新事物，往往是采取批判的态度去审视，或者是踌躇不前，这种刻板心理在开发者身上也有着同样的体现。但有趣的是，当我们去买手机的时候，如果在价格和设计上没有大问题的话，一般来说总是选择型号比较新的吧？

因此不管怎样"创新"的要素是不可或缺的，相同肯定不见得好。"这里不去改动不也挺好么？"之类的言论完全是一派胡言！"创新"绝对是关系到游戏畅销至关重要的因素，不求"创新"的话，就不要指望游戏能够获得令人满意的销售成绩。

因此只要我继续从事游戏行业，就要不断地执着于"创新"的追求。而且，并不是将自己所考虑的"创新"局限于简单的变更或是变化，更是梦想要达到进化的领域，每天不断地努力。

今天就到这里，那么下回再见。



《SPIKE OUT》最新作品正在锐意开发中，而且极有可能移植到新世代主机上。我们现在不就需要这样追求爽快感的游戏吗？如果家用机能够实现多人游戏，那真是太完美了。

由 Race Queen 想到的



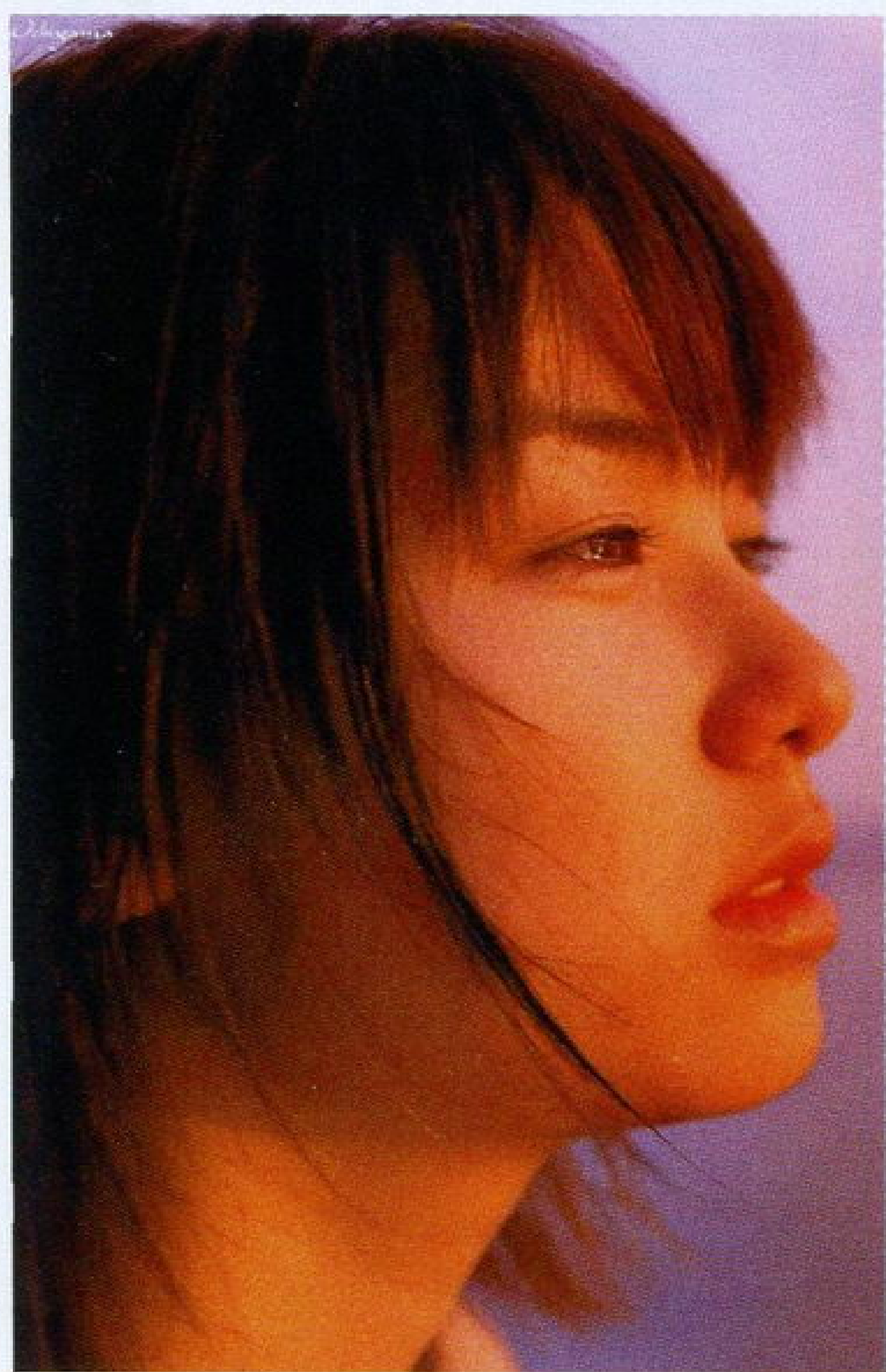


永濑丽子、吉冈美穗俩位赛车女皇在这里集合

在游戏的世界中，女性角色的作用可谓举足轻重，不论是动作、格斗、角色扮演、甚至智力、射击这样不太注重剧情的游戏中都会有一到两位女性角色坐阵。试想一下，没有了Jill的《生化危机》，离开了AYA的《寄生前夜》还能有多大的吸引力？如果没有她们精彩的演绎，各位玩家的购买欲是不是会大打折扣呢？

其实很多游戏中的美女都来源于生活，却又高于生活，毕竟是游戏，一切都要力求完美。大打美女牌已经成为游戏公司一种重要的行销和宣传的手段。首当其冲，玩家们最为熟悉的要属NAMCO经过多年的精心包装，打造出的一位清纯可人，人见人爱的Race Queen——永濑丽子。其实永濑丽子早在《山脊赛车》1代中就已经和广大玩家见面了，由于机能限制丽子小姐不能经常在游戏中抛头露面，只是比赛开始时举牌走过你的赛车前，但已经给玩家留下了深刻的印象，也将游戏的故事勾勒出来。而到了《山脊赛车4》，NAMCO见时机已经成熟，又将永濑丽子隆重地推向前台，那段极富韵味的片头动画不知俘虏了多少少男勇敢的心，而永濑丽子顺理成章地成为赛车游戏界公认的Race Queen。"Race Queen"可直译为赛车女皇，这个称谓在我们真实世界中是确实存在的。现在我要为大家介绍的就是日本RQ界的Race Queen——吉冈美穗。在过去的2001年中，吉冈美穗已经到达了她事业的最高峰，除了拍摄写真集和各种广告之外，吉冈美穗还参加了多部日剧的演出，如《永远的1/2》、《超V.I.P》、《SOLD OUT》以及《快速！通勤假面》等等，实在是数不胜数，现在吉冈美穗乘胜追击，正向着竞争激烈的日本"水着"界进军。既然Race Queen在日本这样受到重视，我们也不难理解NAMCO为什么要在一款赛车游戏中花这样大的心思打造一位虚拟偶像的原因了。







如果SQUARE启用内山理名担当《FF X》代言人的话，相信游戏会卖得更好吧？

《FF X》美丽可爱的女主角尤娜大家一定是非常熟悉了，在"异界送"时那漂亮的舞姿真是令人过目难忘。除了COSPLAY之外，不少尤娜的FANS都在网上以各种各样的方式来表达对尤娜的喜爱。前几天多边形在邮箱中发现了这样的一张尤娜站在海中用忧伤的眼神目送那些亡魂离去的同人作品，起初还以为是某位玩家的恶作剧，仔细一看实在是很出色。不过，一向喜欢看日本偶像剧的多边形觉得尤娜的这个造型"怎么就这么眼熟呢？"，细细回想之下才记起——这个尤娜的造型居然是以日本当红偶像内山理名的一张写真作为原型的！拥有这样狂热的Fans，看来SQUARE"《FF》系列"还会延续美女加帅哥的情感路线。

无独有偶，CAPCOM在这方面也没有落后在其夏末的PS2超大作《鬼泣》中起用日本当红"水着"女星乙叶作游戏的代言人，并已完成了多部电视广告的拍摄，真是花血本了。乙叶穿起黑色皮裙，手执但丁的沉黑配剑，作威武状。完成拍摄后的乙叶表示，但丁无论声音、发型还是其勇武程度都符合自己理想中的男性所具备的条件。看看《鬼泣》在日本近65万的销量，除去游戏本身素质极高之外，乙叶的作用也不可小视。

其实游戏以外还有很多挖掘的资源，有机会再和各位聊聊。



我们还有机会再见面吗？



PLAYONLINE的形象代表小姐，也曾在《FFX》所附赠的第2张DVD中出现过，够不够漂亮？





玩《最终幻想XI》上网不要钱?

一则来自日本不确定的消息，SQUARE近日在日本举办了一场“SQUARE ONLINE PARTY”。会中除设置了许多《最终幻想XI》的试玩机台供玩家先玩为快外，还公布了游戏PC版的画面，又让玩家先睹为快。《最终幻想XI》的制作人田中弘道表示，目前游戏已可以顺利运行，许多测试员等级已升到Lev. 20，游戏情况相当良好。而PC版的游戏画面和PS2版差不多，并没有太多不同之处。

SQUARE还在会上表示，《最终幻想XI》将不收取联线费用，游戏很可能以单机版的形式发售(类似《DIABLO Ⅱ》的方式)。至于游戏的贩卖方式还要等到今年2月SQUARE正式对外公布。

心跳指数

这个所谓的“联线费用”不知道具体指的是网费呢，还是登陆《FF XI》服务器游戏时候的费用。由于消息比较含糊，现在只能自行判断一下。首先SQUARE很可能会采取免费方式鼓励PS2玩家都来玩《FF XI》，而并不收取服务器费用。这个做法和《PSO》刚刚在日本发售时附送3个月免费上网时间是完全相同的。这也是一个刺激消费的举措，但是以后肯定要实现收费制度。至于不收“联线费用”这是不可能的，即使不收费了也不是SQUARE说了算，而是中国电信局说了算。

《最终幻想X》也会出外传！？



有消息称SQUARE有意为《最终幻想X》开发外传作品，延续未完的故事，消息指出有两位主持人在日本电视游戏节目“FAMI通TV”上大谈《最终幻想X》，其中有主持人表示他现在正在期待着一款正在秘密开发，即将公布的某游戏续集，并强调并非指《最终幻想XI》，并给予提示称“是一款外传游戏”，“若说出集数大家便都知道啦”，“某S大厂商”，“以两个字母为游戏的简称”，“PS2游戏”等等，实在是吊人胃口。

心跳指数

联想起SQUARE最近宣传《最终幻想X国际版》时也以“这是终结点……还是起点”为口号，此外，随着《最终幻想X国际版》还附送特典光盘，追加了新的剧情演示《永远的那基节》。虽然回想起来，“《最终幻想》系列”除了《最终幻想战略版》和“《陆行鸟》系列”外并没有开发外传游戏的传统，但《最终幻想》电影版毕竟让SQUARE元气大伤，而《最终幻想XI》业界普遍并不看好，毕竟要玩到《最终幻想XI》的玩家必须要配备价格比较昂贵的PS2硬盘和上网设备，因此《最终幻想XI》真正发行时到底能有多少销量现在还是未知之数，用SQUARE官方的说法就是“只要《最终幻想XI》能卖到30万套以上就很满足了”，而《最终幻想X》无论在日本还是在美国地区都大受欢迎，销售火爆，因此SQUARE利用现成的引擎和人物再出一款《最终幻想X》外传乘着《最终幻想XI》的风头再赚一笔的可能性是很大的，而对“《FF》系列”的支持者们来说，这也未尝不是一个好消息。

SQUARE今年将有数款RPG发售！？

前不久的一则关于PS2版本《浪漫沙加4》的传闻已经被证实为谣言，这则传闻最初是在日本一些BBS上流传出来的，而那张看起来有模有样，并且注明是一款网络游戏的海报已证实为该系列的狂热爱好者的杰作。不过SQUARE在最近的报告书中宣称将有2至3款PS2新作在今年下半年发售。



虽然这张《浪漫沙加4》的图片已经被证实是假的，但是其制作水平还是值得称道的。

心跳指数

SQUARE一直以来都是高产厂商，旗下大牌游戏系列数不胜数。由于诸多方面的原因，SQUARE进入PS2时代之后各方面都大不如从前，这对我们玩家来说也是一个损失，多边形朝思暮想的《前线任务4》不知还要等到什么时候才会推出！看来SQUARE在2002年是要加快步伐了，虽然消息还未确定，但可以肯定的是SQUARE在今年下半年一定会有重头大戏公布，各位玩家现在只好耐心地期待和祈祷了。

《GT赛车》中文版！？



展示会完毕后，山内先生独自享受着驾驶《GT赛车3》的乐趣，很投入吧?

一则来自台湾未经证实的消息。2002年1月24日，SCEI正式在台湾推出PS2行货主机，在“PS2绝赞Party”结束后，GT赛车之父山内一典向媒体透露，今年春季将会推出《GT赛车》的中文版，以回馈玩家对PS2行货的支持。

心跳指数

做为SCEI的知名的游戏制作人，最近山内一典可一点都没闲着。11月他在东京汽车展上为《GT赛车 东京概念车赛2001》做宣传，前不久又在香港参加完香港行货PS2的展示会，转眼间他又来到了台湾。山内一典在接受记者采访时闲聊到自己今年已经34岁，因为非常喜欢赛车运动而从事赛车游戏的开发，不但实现了自己的愿望，而且也拥有了保时捷、LANCER、CIVIC三辆跑车。另外他还透露，《GT赛车 4》将于2003年12月推出，并且今年春季还会推出《GT赛车》的中文版。可惜我们现在还不清楚如果推出中文版会是《GT赛车3》还是《概念版》，如果能将《GT赛车 3》汉化那实在是广大赛车迷的福音，但我估计只会推出《概念版》的中文版。

彻底感受biohazard

日本游戏早已经成为一种产业，软件销售只是其中一个部分而已，其巨大的影响力往往带动其他行业的发展。今天要为大家介绍的就是位于日本崎玉县南崎玉郡宫代町大字须贺110番地东武动物园中的“BIOHAZARD～NIGHTMARE”主题展览馆。这座展览馆向各位完全展示了一个真实的生化危机的世界。除了舞台背景完全来源于《生化危机》之外，还有一批由工作人员扮演的丧尸游走于其中，甚至会突然抱住你。游览者在迷宫中可沿路而下，也可以打开不同的门进入其他区域，自己亲自探索一番，伴随着诡异的灯光和各种恐怖的音效，更给人一种BIO的感觉。由于这个主题展览馆建立在公园中，所以进公园就要收费，门票价格分为两种，成人票价为1500日元(初中以上)，儿童票价需要1000日元，如果想参观“BIOHAZARD～NIGHTMARE”主题展览馆嘛，还要另外收费。

3月22日，NGC版的《生化危机》就要发售了。不但是在日本，在国内的生化Fans也都是成千上万，虽然《生化》的人气度有下滑的趋势，但是仍然有着一大批的支持者，其中也包括本人^_^。

BIOHAZARD NIGHTMARE



啊！终于看到丧尸了，机会难得，要是我就赶快上去合影留念。



这是《生化》中最可爱的东西了——老式打字机，看到它就感觉特别有安全感。

对于我们中国人来说，农历新年才是真正的新年，"油细鸡"即将和各位玩家踏入壬午的马年了。为了迎接更加繁荣的2002年的到来，也为了增加节日喜庆的气氛，多边形专门收集了日本12家著名游戏厂商的"生辰八字"再换算成中国传统生肖属性献给各位，祝大家新年大吉大利，福星高照，龙马精神更进一步！

BANDAI

成立日期：庚寅年 虎
1950年7月5日
热诚，好运，勇敢，慈善，魅力，权威，冲动，吹嘘，易怒，放纵，不服从，飘荡



BANPRESTO

成立日期：丁巳年 蛇
1977年4月
直觉，睿智，吸引力，机敏，谨慎，同情，掩饰，贪得，奢侈，傲慢，懒惰，孤芳自赏



CAPCOM

成立日期：己未年 羊
1979年5月30日
发明，奇想，敏感，有礼，毅力，品味，依附，悲观，缺乏远见，不实际，迟缓，担忧



SCEI

成立日期：癸酉年 鸡
1993年11月16日
弹性，保守，热心，漂亮，坦诚，幽默，傲慢，自炫，夸耀，盲目崇拜，放荡



SQUARESOFT

成立日期：丙寅年 虎
1986年9月
热诚，好运，勇敢，慈善，魅力，权威，冲动，吹嘘，易怒，放纵，不服从，飘荡



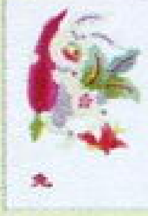
任天堂

成立日期：丁亥年 猪
1947年11月20日
审慎，逸乐，勇敢，文化，真挚，诚实，轻信，重物质，愤怒，犹豫，愚顽



ENIX

成立日期：乙卯年 兔
1975年9月22日
机智，谨慎，技巧，长寿，德行，野心，秘密，业余，过于拘谨，忧郁，自炫，复杂



光荣

成立日期：戊午年 马
1978年7月25日
说服力，时尚，自治力，灵敏，受人欢迎，成就，自私，急促，狂妄，急躁，反抗，自负



KONAMI

成立日期：癸丑年 牛
1973年3月
正直，创新，有目的，勤勉，稳定，善言，固执，冷漠，偏见，缓慢，报复



Microsoft

成立日期（日本分部）：丙寅年 虎
1986年2月
热诚，好运，勇敢，慈善，魅力，权威，冲动，吹嘘，易怒，放纵，不服从，飘荡



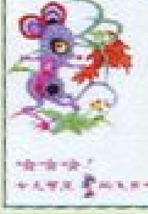
NAMCO

成立日期：乙未年 羊
1955年6月1日
发明，奇想，敏感，有礼，毅力，品味，依附，悲观，缺乏远见，不实际，迟缓，担忧



SEGA

成立日期：庚子年 鼠
1960年6月3日
吸引力，社交能力，影响力，智力，俭省，魅力，紧张，权力欲，赘言，狡计，贪得，干预





R-Type，欢迎你回来！

提到IREM，相信很多玩家第一时间联想到《R-Type》，因为这是IREM最著名，最值得骄傲的一部作品，游戏超前的射击理念，出色的游戏画面都给人一种全新的感觉。和其他大牌游戏公司如：SEGA、NAMCO、KONAMI比起来，可能IREM的名字就显得不那么响亮，但是IREM也曾经一度辉煌过。由于其主要发展方向是放在街机上，某些只玩家用游戏机的玩家可能对它也没有什么太深厚的感情，但是只要是在80年代末和90年底初经常眷顾游戏机室的玩家，比如多边形我，就对IREM有着一份特殊的感觉。因为IREM的游戏风格自成一派，游戏画面非常有特点，所以给人的印象很深。由于多种原因，1994年IREM正式退出街机市场，给人一种悄无声息的感觉。时光转瞬来到了今天，和它离开的时候一样，IREM又默默地回来了，并预定于今年4月在PS2推出一款极富创意的A·AVG游戏《绝体绝命都市》（本刊做过介绍）。

现在许多IREM的街机作品都可以用MAME模拟器进行模拟，而且效果都相当令人满意，借此机会就让我们一起来为IREM的作品做一个经典回顾吧。

IREM早期作品

IREM何时进入游戏业，现在已经无法考证。追根溯源，我们还是可以知道IREM的首部作品应该是1978年推出的街机射击游戏《IPMINVADER》，当时市面上很流行类似《SPACE INVADER》那样固定画面的太空船射击游戏，由于游戏内容很简单所以同一年IREM一口气出了3部作品。


首款被人们认同的作品《MOON PATROL》

从1978年开始，IREM也和大部分街机厂商一样，开始走多元化的路线，动作、射击、智力甚至麻将游戏也有涉及。1982年IREM推出了一款名为《MOON PATROL》的游戏，引起了玩家广泛关注，由于游戏首次运用了多层卷轴做背景，使得画面看起来具有很强的立体感，加上游戏本身有两种攻击方式（类似FC《中东战争》中的吉普车），受到了玩家极大的欢迎。1984年，IREM推出了一款智力游戏《LODE RUNNER》，相信"老鸟"们都见过吧？这个游戏的玩法和FC上的《淘金者》几乎是一摸一样，而且推出的年代也完全相同。其实该游戏最早是由一家名为BRODERBUND的公司设计出来的，而IREM只是负责移植到了街机上，由于游戏玩法新颖，一下子就风靡开来。



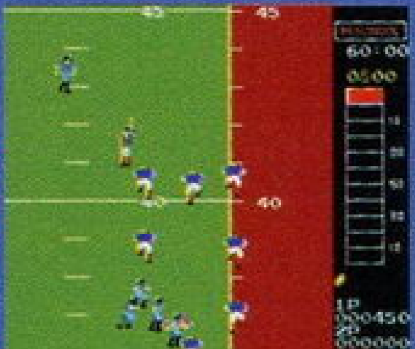


投身家用游戏的阵营

1985年IREM推出一款极受欢迎的动作游戏《PARTAN X》中文译名《成龙踢馆》，可以说是IREM不朽的名作，在国内也有相当的影响力。游戏最大的卖点就是以香港著名功夫巨星成龙为原型，游戏背景也刻意中国化，这样一来很迎合当时玩家的口味。


《成龙踢馆》一度在国内风靡开来。

同年，IREM也决定朝着家用机市场发展，成为FC游戏制作厂商。和其他街机厂商一样，利用自身街机市场的资源，将很多游戏都进行了移植。其首款FC游戏名为《ZIPPY RACE》，同样是一款街机的移植作品。后来IREM也在FC上推出了一系列原创游戏如《钟魔》、《拿破仑战记》、《不如归》等，不过评价只属一般。归咎其原因，主要是IREM已经习惯了利用街机基板进行游戏开发，而没有快速适应FC的硬件条件，很多游戏移植到FC上后都大打折扣，失去了原有的魅力。


这是IREM在FC上推出的一款橄榄球游戏《10 Yard Fight》。

IREM 的黄金时代

1987 年可算得上是 IREM 脱胎换骨的时代，很多出色的游戏都在这一年诞生。包括动作游戏《成龙踢馆 2》、《R-Type》、《MR.HELI 大冒险》等等，使得广大玩家眼前为之一亮，也让整个游戏界对 IREM 有了全新的认识。特别是《R-Type》的推出，可以说轰动了整个游戏业，它那独特的副机攻击方式和独一无二的关卡设定之后被许多游戏厂商仿效。当年最热卖的街机射击游戏就属它了。


由于《R-Type》在日本大受欢迎，IREM 于 1989 年精心制作了续集。游戏素质又有了明显的提升。

由于 FC 的机能根本无法完美移植 IREM 一批高档游戏，所以 IREM 于 1987年末宣布为PC-E 提供游戏，为这台当时拥有最强劲机能的家用游戏机制作游戏。HUDSON 那时也看准时机，购买下了《R-Type》的移植版权，把这部名噪一时的射击游戏搬到了家用机上。虽然由于容量限制，将游戏分成了两集推出，但是其直逼街机画面的高素质移植是当时其他家用机种都望尘莫及的。

当时能在家中玩到《成龙踢馆2》这样的作品真像是在做梦一样。



PC-E 对 IREM 的影响

PC-E 的出现就好像千里马遇到了伯乐一样，IREM终于找到了施展自己的才华的舞台，使自己能够跑得更快，跑得更远。1989 年，IREM 正式加入PC-E 的阵营，为其移植了大量街机作品。如：《成龙踢馆 2》、《IMAGE FIGHT》都广受好评。其中特别值得一提的游戏就是号称100%移植的《最后的忍道》，游戏本身在当时已经相当有名，游戏中丰富多变的各种元素在当时来说几乎无人可敌，后来推出PC-E 版曾经一度被炒到了天价，由此可见这款游戏是多么的成功。

《最后的忍道》是 IREM 又一款成名作品，以现在眼光来看游戏依然出色。

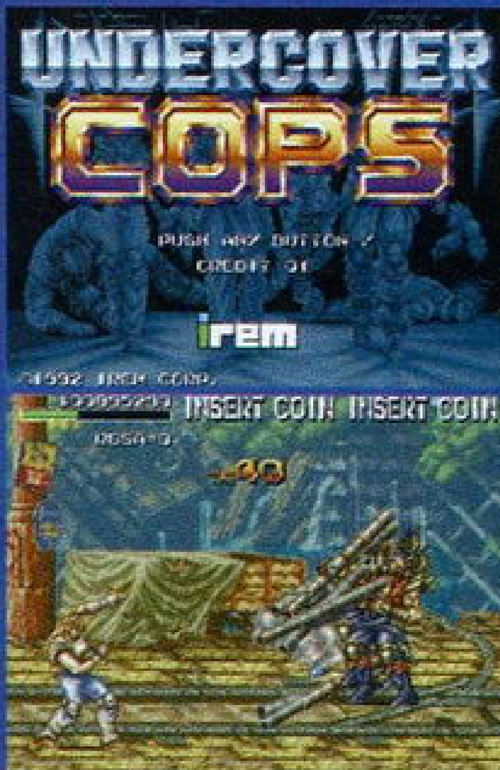
只要玩过或者看过 IREM 游戏的玩家都会发现，IREM 制作的游戏其画面都很特别。游戏对金属、各种机械以及爆炸效果的描绘都是在其他公司推出的游戏中所看不到的，总给人一种"颗粒"的感觉。另外，IREM 出品的街机游戏都很有个性，其中的创意也是让人叫绝，每次都给人这样那样的惊喜。例如1989出品的射击游戏《DRAGON BREED》(养龙人)，主角是可以和坐骑——一条飞龙可分离开的。当飞龙中弹死去后，主角仍然可以落到地面继续战斗令飞龙再度复活，而且有冰、火、电等多条飞龙进行变化，飞龙不但可以用来攻击而且还可以用来躲避子弹，实在是相当新鲜。之后于 1993 年推出的《海底大战争》也是一款创意满载，画面超群的作品，只可惜游戏难度太高影响了游戏的趣味性。

《养龙人》是一款自由度非常高的游戏。

《海底大战争》的画面已经成为 IREM 的独特的标志。

隐退

1994 年 IREM 在推出最后一款街机游戏《WORLD PK SOCCER》之后正式宣布退出街机市场，专心投入家用游戏机的软件开发，而《R-Type Ⅲ》就是SFC独占的一部作品。以后旗下部分作品也先后交给其他游戏公司移植到了PS、SS 上，其中最著名的例如：《海底大战争》就分别交给了 XING 和 IMAGINEER 负责移植工作。而《UNDERCOVER COPS》这款世界观与《北斗神拳》非常相似的作品也由一间名为 VARIE 的公司移植到了 SFC 上。自从退出街机市场后，旗下至少有两只制作小组先后转移到了NEOGEO 平台。原来《GunForce》的制作小组成员创建了 Nazca，制作了大家相当熟悉的《Metal Slug》(合金弹头)，本作相当于是他们创作精神的延续。而原来一些参与制作《海底大战争》、《Geostorm》、《Gunforce》制作人又参与了《GunForce Ⅱ》的游戏制作，《GunForce Ⅱ》可以被视为《Metal Slug Zero》的一部作品。原《R-Type》的部分制作成员后来制作了《Pulastar》(死亡之星)以及之后的《Blazing Star》(闪亮之星)，好在 NEOGEO模拟器早已经能够完美地模拟这两部作品，不会让这两款极其精彩的射击游戏石沉大海。自从 1994 年后 IREM 几乎就没有任何音讯了。



《Undercover Cops》的画面极为精细，只可惜游戏操作感差强人意，在这方面 CAPCOM 要比 IREM 出色得多。

回归

1997 年 IREM 重整旗鼓，成立了 IREM SOFTWARE ENGINEER，由原来的街机厂商彻底变成了一家家用游戏机软件开发商。厂商回归后的第一款作品就是在PS上推出的《R-Type △》，该作是 IREM 首次挑战以 Polygon 描绘景物的射击新作，推出后同样获得了很高的评价。





《R-Type LEO》只在街机上推出过，个人认它是"《R-Type》系列"中最为出色的一作，游戏的操作感也比以前爽快了很多。游戏本身也属于超高难度。

综述

IREM 又回来了，虽然它很可能不是以前那个朝气蓬勃的IREM，虽然它很可能难以像过去那样捷报连连，虽然它很可能不会那么耀眼，但是 IREM 留给我们的依然有那么多美好的回忆，这就足够了。现在 IREM 几乎 90%的游戏都可以成功模拟，以下是部分 IREM 著名游戏的名单，国内各大游戏网站都可以找到这些游戏的Rom，推荐使用模拟器的版本为MANA32cn-057-2，而另外一款在 NEOGEO 模拟器运行的《Blazing Star》更是有惊人的表现，出品公司就是著名的梦工房，各位玩家有时间可以找来品味一下。

《Dragon Breed》(养龙人) 1989 年 6 月
《成龙踢馆》 1984 年 12 月
《成龙踢馆 2》 1988 年 3 月
《最后的忍道》 1988 年 8 月
《剑豪》 1991 年
《Blade Master》(刀锋领主) 1991 年
《海底大战争》 1993 年 4 月
《Air Dual》(空战) 1990 年 6 月
《Gunforce》 1991 年
《Gunforce Ⅱ》 1994 年
《Hook》(海盗船长) 1992 年
《R-Type》 1987年
《R-Type2》 1989年 12 月
《R-Type LEO》 1992 年
《Undercover Cops》(玉面威龙) 1992 年


《Gunforce Ⅱ》其实就是SNK《合金弹头》的前身，后者很多方面完全继承了前者的优点，并且有了质的飞跃。


《海盗船长》太容易了，一玩就是一下午……

如果《剑豪》能出2代就好了，可惜……


《空战》中各种机体的造型给年幼的多边形留下了极其深刻的印象，我可以一币通关哦！

这次多边形就带大家到铃木裕先生的一间个人办公室去作客，让我们一起来看看这位著名游戏人平日的工作和生活吧！


铃木裕的办公室

SEGA AM-2 代表取缔役

铃木 裕



1958年6月10日出生于岩手县。1983年进入SEGA，具有多方面的才能并得到了淋漓尽致的发挥。这些才能包括软件开发、设计、音乐等等。现在的铃木裕已经成为日本最具代表性的游戏制作人。

这就是铃木裕先生办公桌的一角。





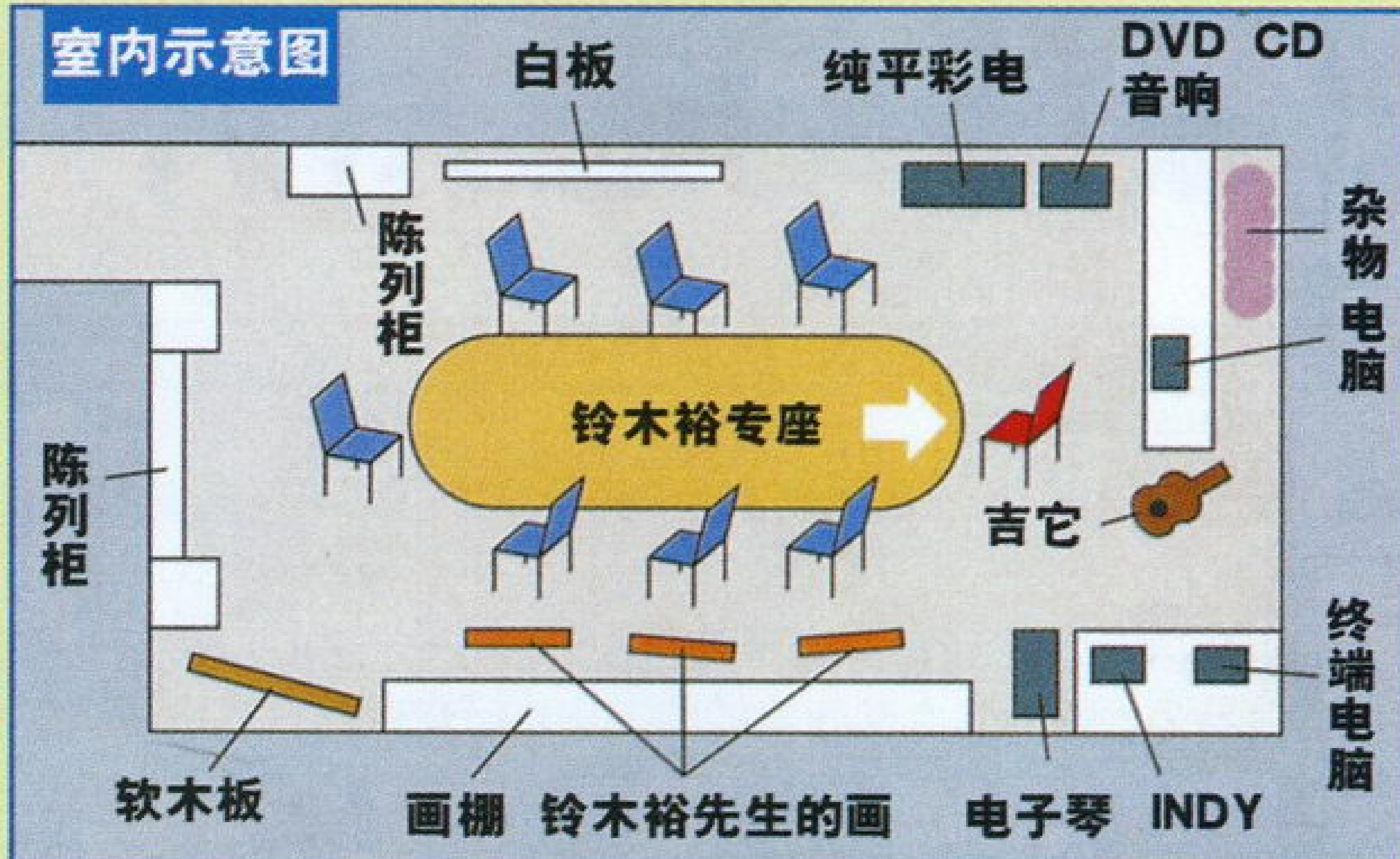
最近也开始玩起了汽枪，在贝瑞塔M93R上配上了真正的瞄准镜。铃木对自己的射击能力相当有自信，试着射了一下距离5米以外的1元钱的硬币，结果竟然被他给命中了。



铃木裕先生喜爱的数码相机，型号是三洋DSC－AZ1，他还向有兴趣的人推荐这种型号。

散落于此的蛋糕，吃了几口就放在了一边……

最近铃木裕先生所喜欢的音乐就是这个“WYNTON MARSALIS”了。不过在他开车的时候会开始听重金属音乐，工作时听的是完全不同风格的恩雅的音乐。这么说来，说不定铃木的下一部作品会出现和恩雅的音乐风格相同的游戏音乐。



最近铃木裕在日本举办了一个人画展，而且大多数作品都是最近才创作完成的新作。



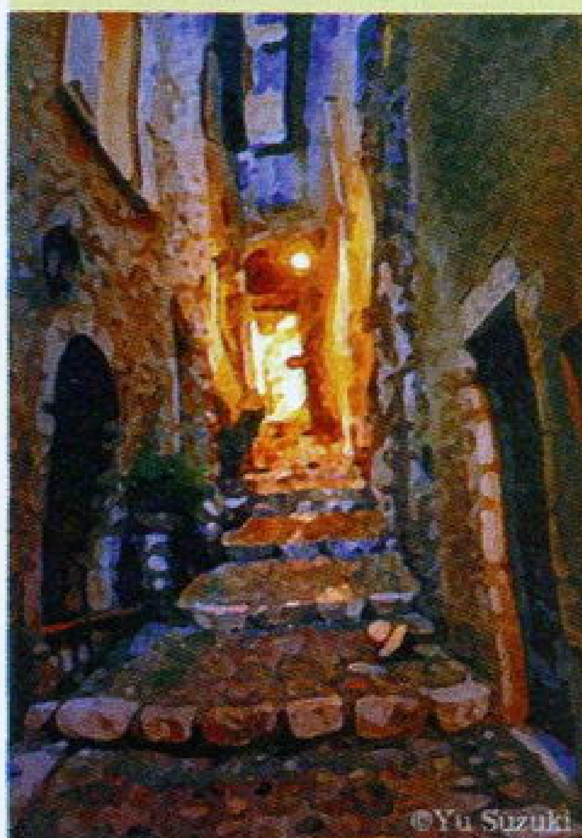




斜光

明暗对比相当大胆，影子下的墙壁用色浓黑而又透明。可以看出铃木裕先生的色调把握很到位，锋利的笔锋将小镇的美表现得一览无余。



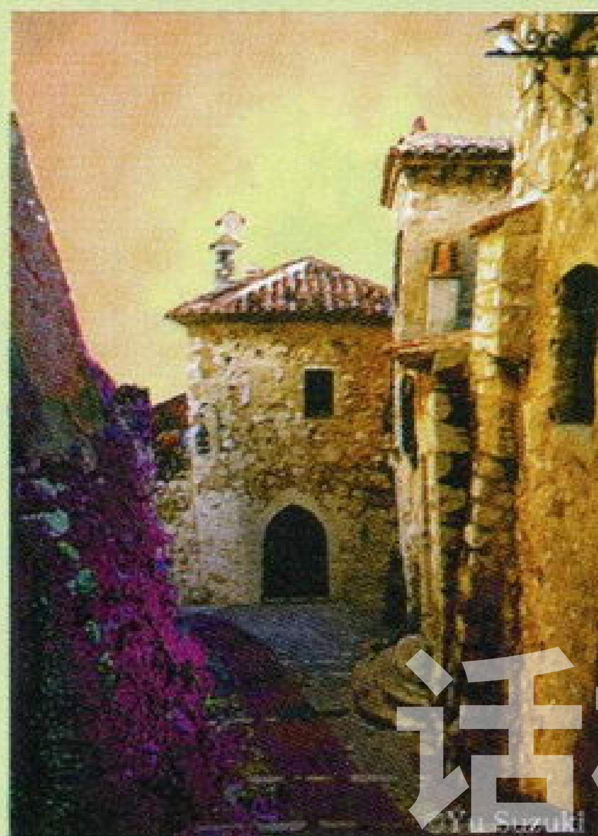


小巷的幻想

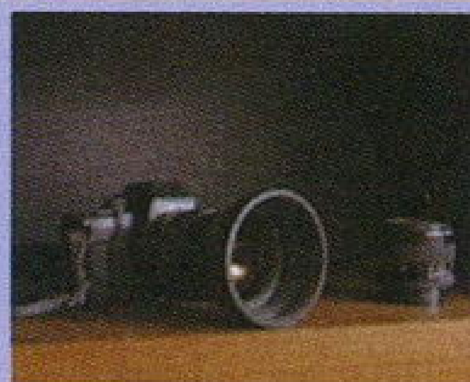
鲜明的色块铺就了又一处美景，看来铃木裕先生必定学过美术呢！不灰、不浑是他用色的特点。。

Eze

看得出冷暖色调的搭配很到位，铃木裕喜欢用偏冷的蓝紫色铺暗部？



其他的一些“道具”



是工作中最容易使用的尼康相机，有兴趣的时候就会拍几张，这也是铃木裕先生收集灵感的重要道具^_^。



这就是通称为《VR战士0》的初始游戏。想不到竟能在INDY上实时运行！



试着弹一下心爱的吉他，注意铃木脚边那完善的音乐效果器，像不像是职业音乐人？



电脑终端，可以用来收邮件。



笔记本电脑的壁纸是一个小孩正弹着一把吉他……



哇！这么多DVD和录像带！我不想走了……



最后让我们干一杯结束这次愉快的参观吧！

本文仅代表作者个人观点，本刊并不一定赞同。

《最终幻想》作为世界首屈一指的RPG游戏系列，它的网络化一直是玩家们关心的话题，SQUARE很坚决地将它的首款网络游戏定名为《最终幻想XI》，不知当初定名时有没有想过这款游戏会成为世人眼中主导SQUARE未来的作品呢？

在网络上讨论网络游戏，实在是没有比这个更合适的方式了。前篇《〈最终幻想XI〉，SQUARE的未来》一文的全部意见均来自纯游戏论坛STAGE1(http://stage1.yeah.net),STAGE1是由一群热爱游戏动漫的志同道合者所一手创办的，其中的成员就包括大家所熟悉的darkbaby君以及和GOUKI有着同好的winterfall（AD：STAGE1期待着大家的光临！）。而后篇《冷眼旁观——LEO眼中的家用机网络大潮》则可作为在2002年网络游戏的热浪即将席卷三大主机的前夕的一个见证。

From STAGE1



《最终幻想XI》，SQUARE的未来？

darkbaby　　1

SQUARE与未来

最近的日本经济新闻登载了一篇关于SQUARE与任天堂的文章，颇为耐人寻味。

“9月的某日前社长铃木尚与现任社长和田洋一联袂前往京都拜会任天堂高层，在与山内溥短暂会面后立即与任天堂负责软件开发协调的宫本茂展开了数轮关于软件合作的细致磋商，由于在网络游戏的理念上分歧过深最终谈判破裂……不久索尼成为了SQUARE第二大股东。”

我们可以从KONAMI和SQUARE两社目前截然不同的境遇获得一些启示。KONAMI在和硬件厂商周旋时采取了相当灵活的手段，针对不同硬件的特性和市场潜力而进行市场运作。比如该社在任天堂的招牌产品GB系列投注的资金和人力就大大超过了N64、NGC，结果“《游戏王》系列”的超热卖使其连续两年的利润指数都令人刮目相看！SQUARE在这方面就明显失策，试想如果当年投奔索尼PS阵营后，继续为任天堂提供二线软件或者索性只制作GB游戏而保持着友好关系就不至于会沦落到今日的地步，起码制作低成本的掌机游戏能够大大缓解财务上的巨大压力。究其根源是SQUARE过于相信自己的实力而没有清醒认识到任天堂在某些领域拥有几乎不可动摇的号召力。在和任天堂艰难的谈判中，彼此对网络游戏未来的认识差异最终导致破裂。任天堂的看法是网络游戏将在4～5年后才趋于成熟，特别是在日本，无论是硬件设施还是玩家的支持度都远远没有达到真正的盈利标准。举例说明：索尼和SQUARE大力推导的PlayOnline计划推定的收支平衡点是注册人数为48万（后预测为50万），而至今用户仅约20万人左右，前景并不容乐观。《FFXI》在日本的受期待度也似乎失去了昔日一往无前的霸气，自《FFVI》开始该系列只要在《FAMI通》新作期待榜上登场就拥有他者无可追随的号召力，而10月以来其首席地位一再被《MGS2》、《DQ4》、《任天堂全明星大乱斗DX》等侵袭而数度落马，原因在于相当数量的玩家对Online游戏并不了解，必须另外购置的专用硬盘和电话费等额外支出也成为部分玩家犹豫观望的原因所在。本来就对网络游戏心存疑虑的任天堂不会为未知的利益投入相当可观的资金和人力，更不能接受孤注一掷于某个游戏的SQUARE。

在新闻稿中还提到了SQUARE与任天堂及其他软件厂商关系不断恶化的一些往事；SQUARE在加入索尼PS后多次在公开场合对N64主机进行了尖锐批判，不久又成功说服了ENIX加盟PS软件开发阵营最终导致了和任天堂宾主关系完全破裂。为了扩充自身软件开发实力，SQUARE又对SEGA、NAMCO等知名厂商展开了人才引拔的行动（Quest以名制作人松野泰已为首的《Ogre Battle》开发小组全数移籍就是著名的例证），从而引发了全行业范围的反发行动。最终SQUARE自身的人才流失也相当严重，高桥哲哉率《异度装甲》小组转投NAMCO门下；著名A·RPG《圣剑传说》开发小组更是风流云散，部分被纳入任天堂旗下。

在和任天堂交涉失败的情况下，10月末终于传来了索尼斥资1.1亿美元成为SQUARE第二大股东的消息。表面上索尼并不阻止SQUARE向NGC、XBOX等其他硬件提供软件支持，实际上该软件商的命运已经更紧密地和PS2联系在了一起。一款《FFXI》将决定着这家曾经为TV游戏产业做出巨大贡献的软件厂商的未来命运，如果失败的话SQUARE将毫无疑问地成为索尼或者其他大手厂商的全资子会社，真的出现这样局面的话无疑将是游戏产业有史以来一幕最为凄凉的悲剧！在所有真正热爱游戏的玩家中又有几人乐于看到这样的情况呢……

新闻的结束部分是一段充满了日本文章中特有的煽情笔触：虽然SQUARE的两位访客黯然离开了京都，但任天堂方面对铃木尚等一再强调的“日本游戏业的未来需要《FF》存在”这个说法表示了赞同和理解，任天堂最后表示：“只要SQUARE一天不成为索尼的子会社，任天堂的大门将永远向它敞开……”任天堂当然深知这家曾经的旗下最得力助手的分量，SQUARE如果走向覆亡，那将会为任天堂一直视为禁脔的TV游戏产业带来极其深远的负面影响。任天堂在等待，等待着和SQUARE在游戏制作理念上再度契合的那一天。

12月8日的《电击王》新春第一号刊载了部分著名软件开发厂商对任天堂NGC的未来展望，SQUARE新任社长兼CEO和田洋一表示：“SQUARE加盟NGC并非没有可能性，NGC拥有着和PS2、XBOX截然不同的市场定位，这本身也是一种机遇和挑战，SQUARE将会在充分理解硬件性能和发展方向的情况下作出正确反应……”或许不久的未来，TV游戏业界的版图将再度发生重大的更替。

期待着游戏产业阳光明媚的明天，SQUARE的未来需要自己去努力创造！

superxh　　2

虽然我不喜欢现在的SQUARE和《FF》，但“游戏界不能没有《FF》”我也是赞同的！我要是山内，可能就同意SQUARE的加盟了，暂时先不管《FF XI》的网络化前景如何，能不能赢利，关键是可以给竞争对手一个气势上的打击！！！对拉拢玩家也有很大的帮助！！！

winterfall　　3

《FF XI》实质上是风险投资……

网络游戏是未来的趋势是事实，但目前基础尚有欠缺也是事实……

衷心祝愿SQUARE能够赌赢这一把……

superxh　　4

如果赢了，就更助长了PS2的气焰，这是我不愿意看到的……

如果说输了就没有了独立的SQUARE，就没有了自由的《FF》，那也是我所不愿意看到的……

可惜我不是山内……

darkbaby　　5

商人眼里看待事物与玩家不同……

任天堂虽然现在手头有着八九十亿美元现金，但别忘了他的对手是谁——索尼、微软这两个地球人都知道的顶尖企业！每分钱都要用在刀口上的……

索尼和SQUARE为了推广PlayOnline已经耗资约7亿美元，即将收购富士通的网路运营机构又将花费1000亿日元，已势成骑虎。

任天堂怎么会甘心与索尼共同承担风险呢？此外《FF XI》几乎是注定失败的：不支持单机、需要另外购买网路设备、系统不完善等都是主要原因。

我相信任天堂意在独占而不是分享。

我也相信只要SQUARE不成为索尼子会社，终将为任天堂主机提供软件！

666 6

说的好悲壮，那《FF XII》呢？

ctbgg 7

《FF XI》失败的话，恐怕就没资本做《FF XII》了……

现在老史的人是不能做投入不高的《FF》……

666 8

难道预算真的已经紧到这种程度？还要等《FF XI》赚的钱来做《FF XII》？《FF XI》的钱也不是一下能到手多少的，即使有二三十万的销量……《FF XII》的计划已经开始了吧！

winterfall 9

《FF XI》失败，已经开始制作的《FF XII》一定难以为继……

结局就是被收购！（而且未必是被SONY收购！）

这不是什么悲不悲壮的问题，而确确实实是现实啊！

onikokoro 10

很多人都不是太看好《FF XI》，或至少认为《FF XI》不可能会取得很大的成功，我想SQUARE同样会看到这一点。既然SQUARE已经看到这一点，那么他还会坚持让《FF XI》成为他的最大赌注吗？而且SQUARE官方也有消息说他们认为只要最后能达到30万的注册用户就表示成功。

再加上去年《FFM》（编注：《最终幻想 灵魂深处》）的失败，SQUARE不太可能再做这种铤而走险的事，因此他们对《FF XI》的盈利能力不会过高估计，更多的还是一种尝试，诸位也别忘了《FF XI》PC版的存在。

snoopys 11

SQUARE现在的处境非常危险……《日经》上也提到由于SQUARE的大作主义，使得成本不断提高，40亿日元成本的《FF》游戏必须上百万才可能保本。而因此放弃其他系列造成的人才流失更是不计其数，甚至造成中层制作人员出现断层。

另外，公布的年度财政预算，销售额为197亿2100万，利润52亿，但由于《FFM》造成的巨大失败总体亏损132亿。(《FFM》总损失大约147亿)，铃木尚也因此辞职。

至于SCEI收购SQUARE股份更可以看出SQUARE已经是青黄不接之时，《FF XI》很可能成为SQUARE的最后一搏。《FF XI》的开发费用加上收购ONLINE的费用等，S手里还有多少筹码基本上可以数得清楚了。

Meltina 12

任氏认为《FF XI》是一场大赌注而不愿合作不承担这个风险，也是出于商家的角度。

经历了N64的失败之后，这种不愿铤而走险的做法就毫不奇怪了。

国内的情况，我也认为真正去买来玩的玩家不多。

但是在日本本土会很少吗？至少还有美国的市场吧。

日本的社会本来就与我们不同，即使当地的媒体报告也终究还是人写的，预测终归预测，所以我说现在说肯定失败的话一切还言之过早，SONY也不是傻子，不会为一个“必定失败”的东西投资这么多；我美国一位朋友对我说他和他身边的朋友很多已经“ready for 《FF XI》”了，加上下一个型号自带硬盘的PS2以超炫的价格推出，未来的事情还是很难预测的吧。^_^

希望不会只是我的美好期望。

darkbaby 13

任天堂不是没有兴趣而是认为条件不成熟。

这次《FF XI》在日本2000人测试时有很多人连网页都无法打开，进入宽带的时代索尼居然还在推行Modem上网游戏的方式实在有些仓促！反观微软就准备充分多了……



在国内买一套PS2上网套件甚至比PS2本体都贵，有几个人会尝试？

即使日本我看也不会太多……

计算下PS2硬盘+专用Modem=???

基本和本体持平……

snoopys 14

《FF XI》总体需要的费用如下：

1. 一次性投资

《FF XI》 6800日元

硬盘 19000日元(内置型 18000日元)

键盘 4000日元(USB键盘通用)

鼠标 3000日元

MODEM 8800日元（ADSL，ISDN，CATV等用户不需要）

合计 38600日元

2. 持续投入

每月1200日元+管理费（2000左右）（S曾表示收费分《FF》的月费和PLAYONLINE网络管理费）（编注：SQUARE日前已经宣布PLAYONLINE的大部分服务为免费）一年大约是240000日元。

加上PS2本体，29800日元。

日本的网络本体费用每月3000～4000日元不等，每年大约480000日元。

另外，电话费用是另计的。

这样的费用应该算非常昂贵了吧，不算网络部分加起来也过10万了。

winterfall 15

这场赌博恰恰反映了2S（编注：SCEI和SQUARE，下同）和N（编注：任天堂）本质上的不同！这也是在下为什么喜欢2S而不喜欢N的真正原因……

网络游戏时代的到来已经是无可阻挡的趋势，但目前来看客观条件确实限制了它的到来。既然如此，就用最流行的主机最流行的适合网络化的游戏作为赌博的筹码——这就是2S的想法……

赌赢的话，这一战就结束了，赌输的话，SQUARE被收购(未必是被SONY收购)、SONY的日子也绝不会好过了……

N的想法，就是在这个时候才介入吧……

他们缺乏的，正是在下最欣赏也是最推崇的风险投资意识。诚然，他们的对手很强，但正因为如此，才更要险中求生！林克造型的巨大改变这一极具勇气的尝试，曾让在下对N重新燃起了希望，但最近居然传出了“迫于压力取消改变”的消息，实在令在下无法对N抱有任何好感啊……

ctbgg 16

太乐观了……

在日本，玩PC游戏或网络游戏的人虽然有，但远远少于TV玩家……

从《FF XI》的调查报告上也能看出……

《FF XI》被相当的日本玩家不看好……

另外，以目前情况而言，《FF XI》好像已经投入了相当的资本了吧。

如果失败的话，恐怕连保本都没希望了……

当然，这只是悲观的态度……



snoopys 17

从2CH（日本的人气BBS，大杂烩）看，似乎抱怨的更多，就上面这个帖子（编注：指帖14）就被人发了3次，而数千个回帖里表示愿意购买或正在存钱的寥寥无几……

Meltina 18

也许吧……

《FF XI》能否维持决定了SQUARE未来的命运，所谓维持就是网络游戏的命根

不过我现在还搞不清楚《F F XI》的收费方式，是否如以前所说在PlayOnline上以每月10美金的方式收费，还是如最近的某传言般是软件捆绑单一CD-Key，只对应单机使用，而上网申请帐号是完全免费的呢？

如果是前者的话SQUARE一旦成功就会有滚滚的资金来源，但是这样的高收费大部分玩家和我一样肯定是无缘玩的了，也限制了其软件的销售；如果是后者的话情形就和Blizzard的《Diablo II》一样，由于Battle.net不收取任何费用导致《Diablo II》全球的软件收入一半以上用去维护服务器，但回报就是玩家人数大大增加。网络游戏的弊病就是服务器的维修和作弊现象的频频，如果不能很好地解决这些问题的话一个网络游戏的寿命很快就会走到尽头。不考虑Modem带宽与网络普及率诸多问题，就单以SQUARE从来没有维护过大型网络游戏的经验来看这确实是一场极其危险的赌注。

winterfall 19

说得好！

《FF XI》的意义在于推动网络游戏、网络设备的发展，而且这个游戏的成败与我们普通意义上的什么首批出货量多少多少、多快突破百万根本没有什么关系，网络游戏的特点：滚雪球、卖服务，只要《FF XI》的素质够好，相信一定不会惨败！

但现在的担心就是《FF XI》本身素质就有问题，至少从介绍上没看出有什么特别的过人之处啊……

iroquios pliskin 20

我现在比较关心的是《FF XI》作为一款纯ONLINE游戏，它的素质究竟如何啊？我对ONLINE游戏并没有什么研究（RPG也是），不过，就目前的情报来看，系统只能说是中规中矩，战斗时的菜单画面看起来超复杂的样子……这对于一款REALTIME游戏来说不是个好现象，至少我这么认为。最大18人组成一个大型团队，这个构思很好，不过表现在画面上，在我看来真是毫无美感可言，甚至在官方公布的DVD素质的影像上居然看到了跳帧的现象，希望是我看错了。并且，感觉这里面出现一些技术问题的可能性也很高……SQUARE做ONLINE游戏没有经验，不知制作人们是否考虑得面面俱到？现在还没有公布能否与人对战，只能接受NPC的任务及委托，18人去完成一个任务？如果不能18人对18人那就真是有些太可惜了。

画面的色调给人感觉就一个字：灰。什么都是灰灰的，如果非得举个与之差不多的例子，那就是PS2的《雷盖亚传说》。我作为一个“RPG以及ONLINE的LIGHTUSER”（不知有没有这种称谓？），好像还是色彩更艳丽、更有亲和力的《PSO》更有吸引力吧？

DVD影像的开头就是一个大大的水晶，旋转的时间长达近10秒。这对于“FF饭”来说意味着什么不言而喻。

那么，《FF XI》的PC版对于玩家来说是另一个辉煌的ONLINE游戏的开始呢还是……？？对于PS2来说，到底是SCEI降价推出HDD一体机来带动《FF XI》，还是《FF XI》的推出带动SCEI的HDD的销售真是很难说，有传闻明年3月会出HDD一体机（传闻价格为35000日元），也就是说……

收费问题，PLAYONLINE不收月费，但，《FFXI》是绝对要收费了。换句话说，PLAYONLINE“免费”是建立在《FFXI》收费的基础上的。收费的细则将在下个月公布。

而《FF XII》现在的完成度没有50%至少也有40%了吧。否则，下个财年SQUARE指望什么？《FFM》的PS2版吗？

最后提一句，目前得知《FF XI》不支持加装了改机芯片的PS2。

darkbaby 21

任天堂的哲学！

任天堂的哲学就是：

连眼前的东西都没有做好就别考虑其他的事情……

任天堂没有野心？我不相信！

最起码HAL研究所的发展纲领是：“实现人类一切可以实现的梦想！”

我记得金庸在《倚天屠龙记》中讲过这样的寓言：狮虎在地上死命搏斗，鹰在空中想“何不凌空而下，制敌死命？！”

道理或许正确但事实上别人根本没有实现的可能……

任天堂不过千人的企业，现在能同时开发20余款游戏已经勉为其难了，很多事情并不是他不想做而是根本无力去做。

从我手头资料来看任天堂对于网络以及交互游戏的探索和接触绝对比索尼、微软更早。

XBAND、64DD、卫星远程游戏传输等挫折使其对网络游戏的前景产生了怀疑。网络游戏在去年突然出现停滞并非偶然原因，因为目前绝大多数的网络游戏都是基于上世纪90年代UO（编注：《ULIMATE ONLINE》，即《网络创世纪》）的思想理念而开发的。

概念的停滞也导致了发展的停滞。网络游戏的发展需要在核心上有飞跃的进化，但目前并没有这种萌芽的迹象，《FF XI》不过就是固有模式的借尸还魂……如果仅仅局限PK（编注：即PLAYER KILL，玩家与玩家之间的交战）那么网络游戏永远不会成为主流！

网络游戏所标榜的“真实”是否像想象中那么美呢？我认为《FF VII》那样凄美的故事永远只能诞生在“梦幻”中。

从最近的NGC《动物森林+》我着实地窥测到了任天堂正在含蓄地揣摩网络游戏的未来方向，《动物森林+》借助GBA并以记忆卡作为传输媒介尝试了一种新的乐趣。如果进一步扩展到ONILNE领域将可能迸发出革命的火花……

另外，任天堂许多知名游戏品牌比“《FF》系列”更具有网络化的价值，如《口袋妖怪》、《火焰纹章》等等。在我心目中最适合网络的一款游戏就是《Mother》！

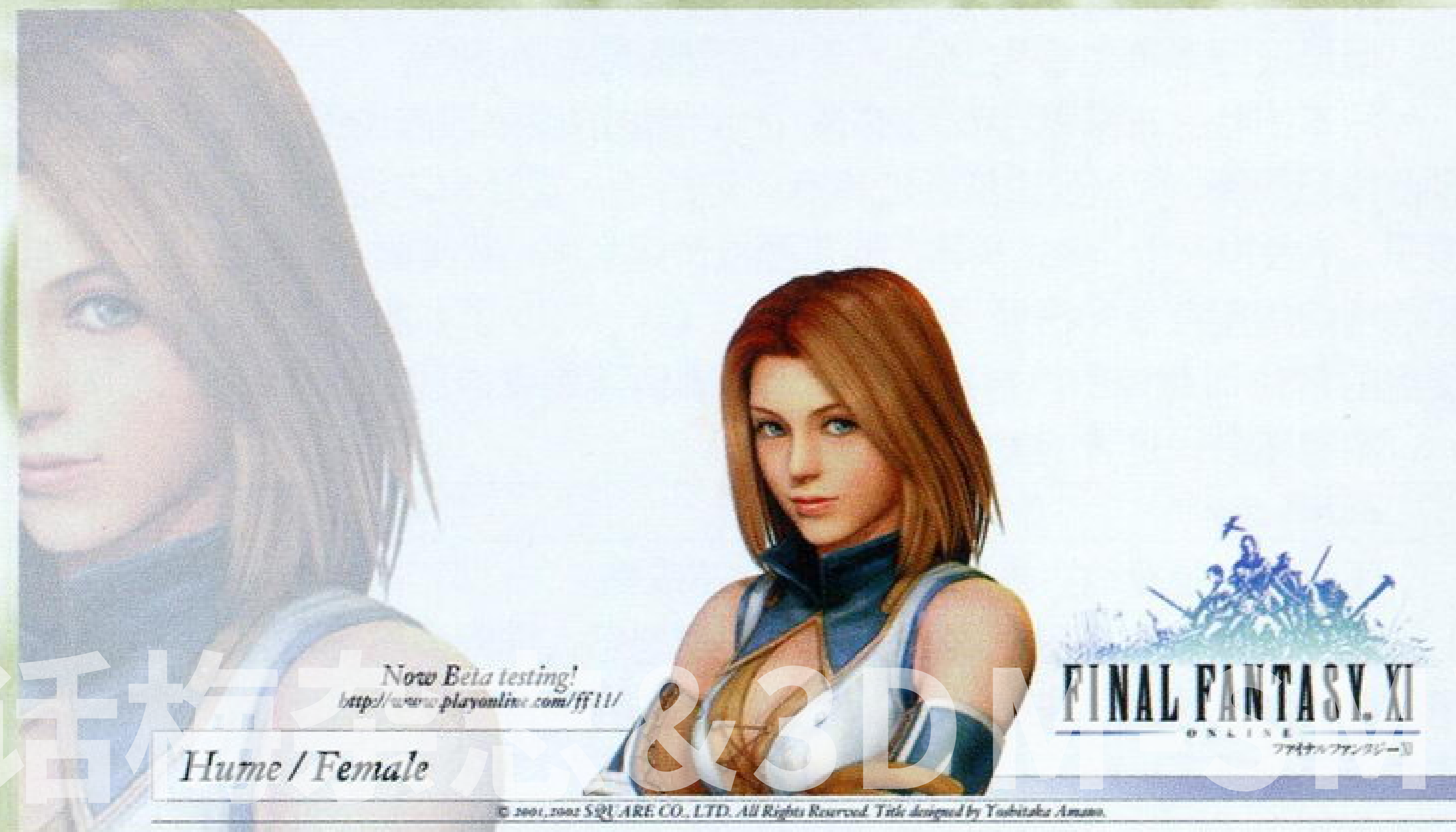
19楼的朋友是SQUARE FAN，想必结交朋友多为同好所以听到片面之词也很正常。事实上期待《FFXI》的人少得可怜。

《FAMI通》今年的预测显示绝大多数人都对《FF XI》看空。还有人认为SQUARE被索尼收购并不可怕，其实牛蛙就是最佳例子！

没有自主权又能有多少活力呢?

onikokoro 22

大公司下的子公司的活力问题值得商榷，想想SEGA与任天堂都是大企业，旗下的子公司都可以算是充满活力。





winterfall 23

引用21楼：《FAMI通》今年的预测显示绝大多数人都对《FF XI》看空。

——CORE USER的看法不具代表性。SONY的《GT赛车》、《大众高尔夫》还有以前的《古惑狼》这样的游戏根本没有期待度但结果却卖得很好。LIGHT USER的力量不容忽视！而恰恰就是LIGHT USER中，对网络游戏感兴趣的人比较多。一个事实，目前国内玩网络游戏的成百上千万的人几乎都是所谓的LIGHT USER！

darkbaby 24

LIGHT USER！！这次《FAMI通》的调查针对的就是这些层面的人吧？

另外在日本使用宽带不存在装不装得起的问题，而是有没有装的必要。

网络游戏讲究的是持续投入、持续收费，在日本经济低迷的情况下肯定会对推广产生影响。

再则退一万步，即使PlayOnline成功与我们国人何益？？反而会将我们更进一步与这个世界隔离开来……

有几个人玩得起这样的贵族游戏？

这不是和索尼倡导的游戏大众化背道而驰么？？

GAMEOVERER 25

网络游戏的用户主要由LIGHT USER组成？为什么？只不过是因为你可以在网络游戏中碰到LIGHT USER，而你碰不到那种买了《DQ》、《FF》回家去玩的LIGHT USER而已。一个游戏的销量上了百万，绝对80%是你所说的那种LIGHT USER。

至于PK，这个在网络游戏中算是很重要的成分了，一个无法PK的MUD（编注：PC游戏的一种，即Multi-User Dungeon or Dimension，在线的纯文字RPG）魅力显然就要小了许多。

网络游戏的市场当然会饱和，问题是非网络游戏的市场恐怕早就饱和了，PS风光无限，和FC比比呢？

winterfall 26

说到底，《FF XI》至少也比目前充斥国内的韩国（韩国和国产）《臭作》+《石器》（编注：……）要好得多吧？

记住，中国网络游戏的用户，是上千万的……

darkbaby 27

《石器》=《FF》？？？笑话……

大概以为外国人玩网络游戏都用点数卡？记得以前《家游》还登过美国有因迷恋UO负债累累而自杀的人呢！

虽然我不玩网络游戏，但我也知道石器上月刚突破百万用户！

问题是《FF XI》可能使用石器那样的点数收费（编注：……）吗？如果可能我会第一个支持。

事实上无论从权利金还是从开发费角度看《FF XI》的收费都不可能便宜，《石器》、《龙族》之类不过是有中韩特色的廉价产物而已。

有人说《传奇》销量很好；笑话！白送的东西谁不要。

我倒很看好微软XBOX的网络计划，事实上XBOX要战胜PS2、NGC也只有网络有机会。

网络是烧钱的东西，微软有能力尝试并且有这方面经验。索尼、SQUARE玩不起。

据我所知索尼这次收购富士通网络的1000亿日元是用不动产抵押的，其财务可见一斑。

winterfall 28

石器的用户早就过百万了……（全中国）

《FF XI》为什么不可能收费便宜？莫名其妙……网络游戏并不需要通过软件来获利，也根本不在乎每个月需要多赚多少，因为它的用户，是“无限期”消费的，这就是网络游戏和单机游戏的最大区别……

网络是烧钱的东西，的确如此，但烧钱是为了赚更多的钱……

点数卡，是最近才确立的收费系统，至于负债累累而自杀，过去的事情了吧？《UO》这个游戏已经很老了……

白送有什么问题？网络游戏赚钱根本不用靠软件本体销售的。

死鱼高达 29

《石器》的中国核心用户其实只有十多万……

666 30

像我买了游戏却一直提不起兴趣玩的，也算是注册用户了

darkbaby 31

中国人只相信廉价消费！

那我就和阁下一起期待着《FF XI》点数收费吧……

顺便也一起把SQUARE推向绝路！

首先我想告诉甘蔗兄TV游戏和PC游戏最大区别是要支付权利金的。

如果一个游戏卖5800日元，SQUARE要支付起码800日元给索尼。

此外还有高昂的网络架设费用……

难道SQUARE自己承担？它背得起吗？？股东允许吗？？？

网络烧钱是为了赚钱这是王峻涛也知道的道理，事实又怎么样呢？

对于某些拥有PS2的贵族而言，似乎PS2在中国乃至世界已经普及。

至少中国我可以说主流机种2年内绝对不会是PS2，MD还稳居着“霸主”地位（没见到有多少人下岗吗？？）

另外某君忘了最关键的问题：用PC玩网络游戏不需要添置额外设备，如果要玩《FF XI》必须另外买个主机和一大堆设备。

winterfall 32

引用31楼：如果一个游戏卖5800日元，SQUARE要支付起码800日元给索尼。

——权利金怎么了？再说一次，网络游戏和db兄熟悉的单机游戏完全不同，不需要靠“本体”来赚钱！卖的是月费……因为月费从某种程度上来说是无限扩张的，所以软件价格根本就不是问题。一套《FF XI》给SONY800日元根本就是无关痛痒的……

此外还有高昂的网路架设费用，难道SQUARE自己承担？它背得起吗？？股东允许吗？？？

——网络架设居然成了软件公司的职责了……无语……这个是国家的基础建设啊！有没有搞错……就算SONY现在确实在做这个工作，那也明显是有利可图的，他的“抵押不动产”如果换回的是网络建设的垄断，那投资回报率之高绝对是难以想象的……

网络烧钱是为了赚钱这是王竣涛也知道的道理，事实又怎么样呢？

——对于某些拥有PS2的贵族而言，似乎PS2在中国乃至世界已经普及。至少中国我可以说主流机种2年内绝对不会是PS2，MD还稳居着“霸主”地





位（没见到有多少人下岗吗？？）

——PS2不普及不是问题，《FF XI》是有电脑版本的……

另外某君忘了最关键的问题：用PC玩网络游戏不需要添置额外设备，如果要玩《FF XI》必须另外买个主机和一大堆设备。

——听阁下的说法，似乎"买个主机和一大堆设备"除了玩《FF XI》就完全没用了？就在下而言对ONLINE的《游戏王》还有《AC》的期待度远远超过《FF XI》，而且因为PS2的硬件性能和HDD都胜过家里破电脑的百倍，所以就算用PS2上网也是一个不错的选择……

GAMEOVERER　33

对于大多数日本玩家来说，主机肯定是不用另买了，但是一块硬盘的价格也是游戏本身的数倍了。要是SCEI在短时间内不降低硬盘的价格的话，就算是《FF》，销量肯定会受到非常大的影响的。

再有，我觉得《FF XI》的收费到底是多少对于玩家并不重要（当然，对于SQUARE自己很重要）。

目前的说法最贵的是每个月2000日元，好像是《PSO》的6倍。但是相对游戏的价格、硬盘的价格来说，似乎并不多，以国人的生活水平，能够买《FF XI》正版的人也不会承受不起。就算是降到《石器》那样的标准，玩家的实际花费似乎也不会降低多少。

永远的访客　34

1.《FF XI》在中国的情况绝对无关紧要。主机市场本来就小，PC版还要受一堆在线游戏挤压，结果肯定是游戏卖不动也没人玩。架设中文服务器难见希望，如果和日本欧美玩家一起，交流又成大问题。如果SQUARE把中国市场当肥肉和救命稻草，八成会吐血而亡。

2.网络RPG的玩家确实是以LIGHT USER为主。在中国，玩《石器》之类的十有八九连游戏需要公正也不知道，网络RPG对他们而言，只是一个一起练级的RPG罢了。所以有PK风和外挂风的盛行。

3.很多人以为网络游戏是拯救市场的良药。但是却忽视了一点，网络游戏的市场也会饱和。欧美网络游戏高速发展水准有目共睹，但是现在市场也出现了停顿甚至衰退的迹象。大名鼎鼎的《UO》连二代都难产，可见一斑。即使在中国表面上一片大好的形势下，今年的网络游戏发展前景也有疑问：最简单的一个问题是多出来的用户哪里来？没有多出来的用户，结果就是现有的游戏没人玩而出局，而今年在线游戏数会大大增加，究竟市场潜力有多少，我倒很想看看。

4.网络游戏的发展基础和最大瓶颈是传输数据能力的提高，用56K小猫，速度已经可以想象了，虽然可以减少数据传送量，让主机计算图形。但是主机自身也有能力限制，因此《FF XI》想依靠画面的提高吸引人必然走进死胡同。

5.《FF XI》在欧美会遇到强劲竞争。别人还有《WARCRAFT ONLINE》这样的大作在开发，从世界范围看，BLIZZARD绝对没有像SQUARE那样有争议。而且游戏风格是否对胃口，又是另一个隐患。

6.其实这里参加讨论的诸位都条件有限，连测试版或者《PSO》都玩不上，讨论《FF XI》目前的开发水准，实在缺少基础和说服力。而我们需要怎样的MUD，也需要听听那帮一天挂在线上2X小时，或者从《UO》甚至更早就开始玩MUD的前辈骨灰的意见。大家可以做一个优秀的游戏界评论家，却未必都是一个合格的网络游戏评论家。

结论：如果把《FF XI》的成功与否仅仅以是否可以赚到钱为标准，我个人的想法是：如果以1为《FF Ⅷ》一样的热卖，-1为SQUARE破产，0为《FF Ⅸ》一样的结果，预测为：以0.2为均值，上下0.5以内的概率均为30%，落在0.7～1的概率为10%，20%机率-0.3～-0.7的机率也为20%，剩下的机会给最悲惨的结果……

darkbaby　35

楼上的朋友果然高人！

网络游戏很可能就是游戏业的未来，但这一天何时来临、能够走多远谁也没有把握。

如果必须要有个牺牲者，我绝对不希望是SQUARE！！

GAMEOVERER　36

访客兄的第四条我万分不理解，图形当然是在主机计算了，难道还有由server画图的图形mud吗？《FF XI》的画面华丽程度和带宽关系不大吧。

snoopys　37

画面对传送速率要求不大，但是同屏显示人物呢？玩《D2》最头大的不是碰到放闪电的妖怪，而是喜欢召唤的法师。-_-

萨菲罗斯　38

说实话，感觉这次SQUARE可能会有麻烦了，而且是大麻烦，《FF XI》似乎太急了一点。

我和db兄一样，都不希望SQUARE就这样倒掉。但有些时候历史的发展事不以人的意志为转移的。

跟甘蔗兄不同，我不看好网络游戏，这是非常耗时的东东，真正的网络玩家都是深陷其中的那种，我许多以前没怎么玩过游戏的同学玩起《石器》来比我玩游戏还狠。这不正常，也只有有闲工夫，还有闲钱的人才会如此投入，而大部分游戏面向的是每个星期玩十来个小时游戏的玩家，你能想象网络玩家连续几天不上线吗？那不如要了他的命。从这个意义上说，网络玩家大部分都是CORE USER（我指投入而言，在中国尤其如此，那些人绝对比我Core）。

另外网络游戏也不可能产生《FF Ⅶ》这样动人的故事，这也是我不喜欢的一个原因。

其实即便大力推行《FF XI》网络化的坂口也不看好网络游戏，他在接受滨村采访的时候也说传统的游戏仍然是主流，所以《FF XI》绝不会是救命稻草。

现在只能希望《FF X》多卖一点，《FF XI》做的好一点，另外，《FF XI》的钱少花一点。

Meltina　39

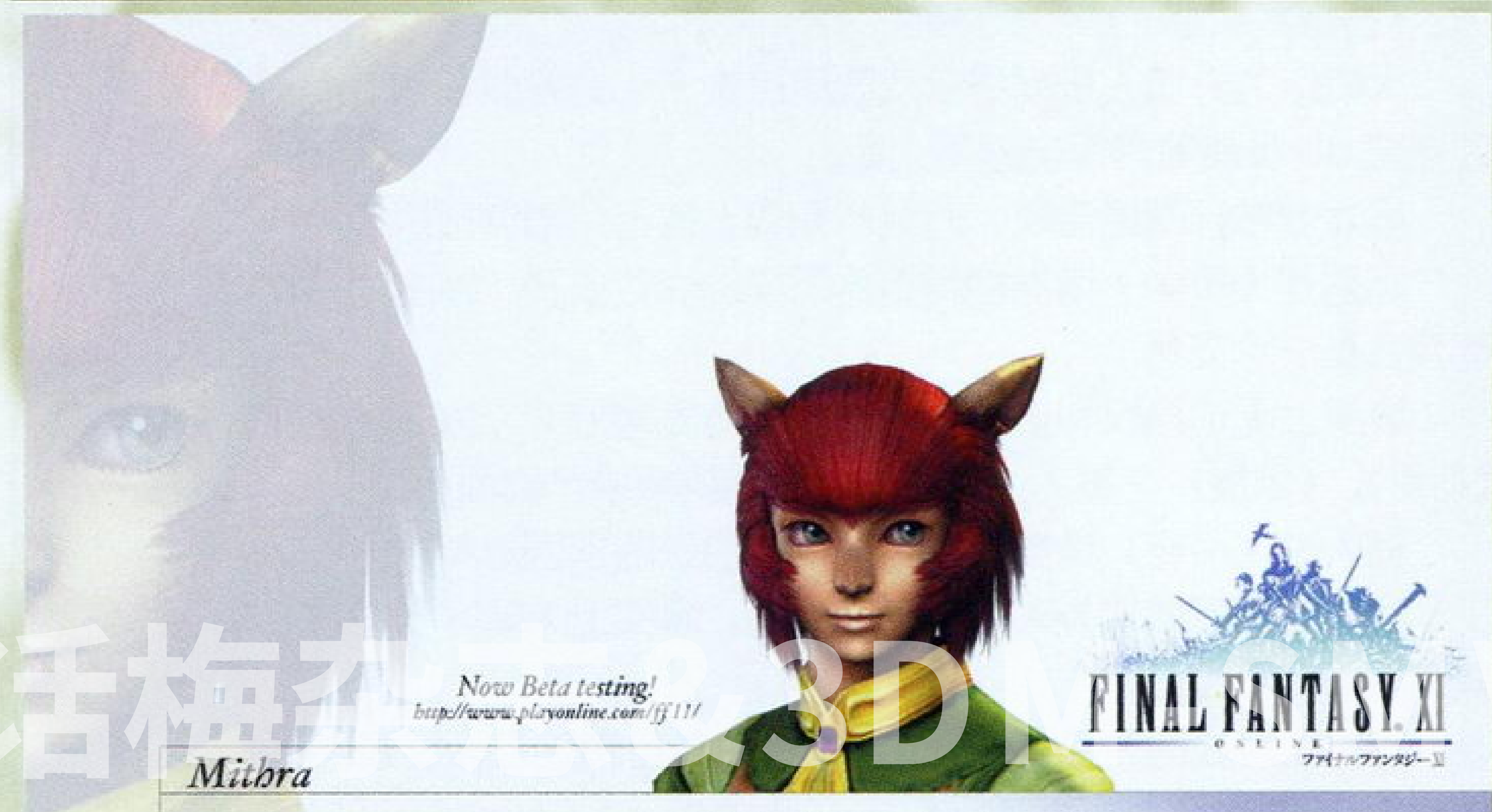
其实我们这些SQUARE Fans都是对《FF XI》抱着诚惶诚恐的态度，外界有更大的质疑就更不用说了。坂口大叔有这样说过吗？既然他自己也都这样说了，那么他也不会蠢到把《FF XI》当作是一死不能翻身的赌注吧……

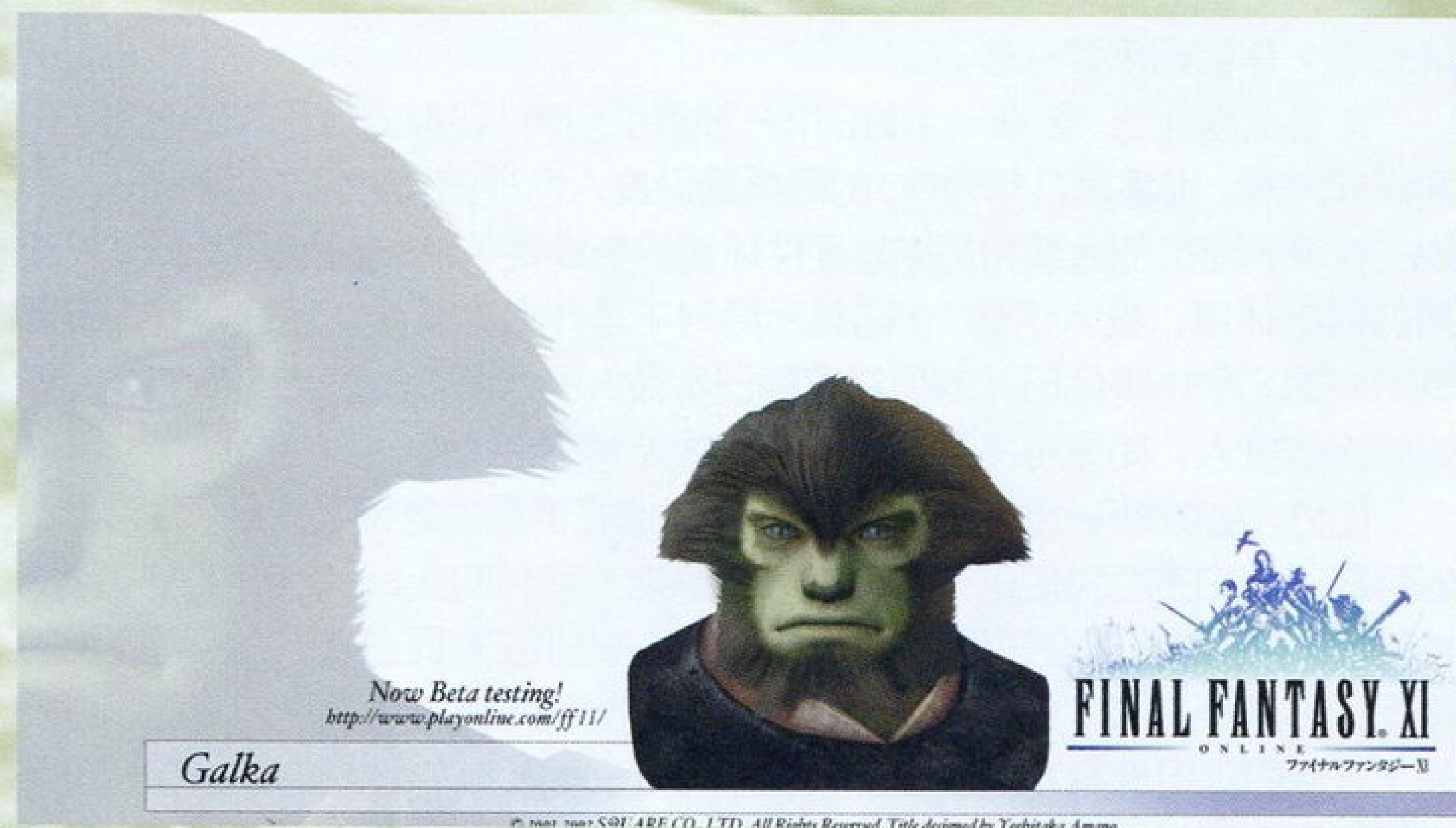
winterfall　40

关于网络游戏，萨菲罗斯兄说到点子上了，但这只是"目前"的弊端而已，我们所期待的"真正的"网络游戏，就是要克服这些弊端再加上目前网络游戏的优点的作品啊！

666　41

不支持单机。





snoopys 42

应该说网络游戏和游戏在线是两回事。

从投入角度，游戏组成，以及硬件维护等都是完全不同的。

《DIABLO》,《PSO》,《CS》,《SC》我觉得都要归到后者，《FF XI》,《UO》,《石器》这些才是前者

那……要单机版干什么？

要求《FF XI》有完整的剧情似乎也是奢望吧。。。

萨非罗斯 43

其实应该寄希望于优秀的游戏设计师给我们创造一个相对自由的世界，而不是由玩家自己去创造，因为那是无序的。

曾经说过，网络游戏有点象猴子在打字机上胡乱地打字（没有贬低网络玩家的意思），当然这只猴子是有可能打出名作的，但这个概率太低了。

这就是我对网络游戏和RPG的看法，所有自由都是有限的，有时如果你放弃一些自由的话，你会发现，退一步的天空更宽广美丽。

花差花差小宝 44

首先，我认为《FF XI》在日本不可能大获成功，别看网络在欧美很火爆，即便是中国和韩国，网络游戏也开始扮演重要角色了。但日本是例外，很多日本玩家对欧美游戏有一种先天的排斥，像《CS》、《Q III》这些游戏在日本不流行就可以看出；另外，日本玩家玩网络游戏很多都是从《PSO》起步的，大家可以看看《PSO》刚推出时是叫好不叫座，而DC退出后，《PSO》反而越卖越好，这难道是因为日本玩家对SEGA的排斥吗？我敢肯定不是，相反是因为许多日本玩家是通过《PSO》进入网络游戏，从《PSO》的销量分布就可以看的出来。然而《PSO》在日本火热之际，线上会员也不过30万左右（编注：目前《PSO》在日本的销量为15万多，《PSO Ver.2》在日本销量为14万多，《PSO Ver.2》中有相当一部分购买者是《PSO》购买者买来升级的，另外注册用户数也会少于软件的销量。），可见就目前而言日本的网络市场还不大，这也是任天堂对现阶段网络游戏不看好的一个原因。同时《FF XI》不能单机玩也是十分大的一个弊病，所以我推测《FF XI》在日本本土卖出30万就是成功的了。

在欧美，我认为才是老史的重点，鉴于现在欧美网络游戏的发达（从XBOX的市场定位可见一斑），再加上"《FF》系列"在欧美的极强人气，我认为《FF XI》在欧美的成功是必然的，当然也要老史游戏做的好才行。

《FF XI》的PC版在日本和欧美情况大概和TV版应该没什么大的变化。至于一些朋友所认为的《FF XI》的PC版在中国会有一定市场，我倒认为未必。理由所在就是：在中国，TV玩家和PC玩家可谓泾渭分明，前两天，mop上不就展开了《PSO》与《D2》的讨论吗？从中我们可以清楚地看到PC玩家对《PSO》的不屑一顾，所以我认为《FF XI》在中国未必会获得成功，当然具体情况我们可以静待《PSO》登陆中国后的反映。

snoopys 45

似乎S自己宣布的盈亏点一直从350万一路跌到了现在的20万啊。

小孔 46

《PSO》也只卖了20万，但是网络收费就大大赢回来了。

而《FF XI》的网络收费是《PSO》的5倍。以游戏本身的魅力，靠网费应该很有赚的了。

……

（编后语：呼……关于《FF XI》，似乎该说的都已经说了呢……其实对于《FF XI》最大的不满，应该还是"这个游戏叫《FF XI》"吧？（笑）如果SQUARE没有将这款游戏定名为《FF XI》，那么也许就不会受到如此多的非议了——当然，号召力也会锐减。虽然我们不知道PS2的国内行货对于我们来说是奢望还是幻想，也不知道一个成熟的家用主机网络游戏环境对于我们是否现实——我们不知道《最终幻想XI》离我们到底有多远。但我想关注《FF XI》的这份心情，是不会比任何一个国家的玩家差吧。good luck SQUARE!）

冷眼旁观

——LEO眼中的家用机网络大潮

文：LEO

在经历了次世代繁荣的几年后，游戏市场的表面是总市值不断扩大，背后却是传统大作销量的不断萎缩和创新作品销量的不断提高。到了今天，游戏开发商们已经可以清楚地意识到，单靠传统作品，他们已经很难满足口味越来越苛刻的游戏者了——现在的游戏者，更多需要的是人与人的互动而不是和程序的斗智斗力。另一方面，主机竞争的日趋激烈，使得主机厂商在主机上的亏损越来越大，急需在软件之外开拓新的收入来源。于是，一拍即合，各大厂商们开始一窝蜂地投入到宽带网络的建设和游戏网络化的大潮中去。

今年年初，各大游戏厂商不断地宣布年内推出网络游戏的计划，几大主机也不断鼓吹年内对网络的完善和对游戏的支持，一时间，一片欣欣向荣的景象出现在大家的面前。

然而这看似让人鼓舞的表面真能说明一切吗？这靠无数金钱堆起来的，到底是一条光明大道还是一堆泡沫呢？

一 硬件上的分析

PS2，这台几乎已经被认定是这次主机大战胜利者的主机，在网络上却是举步维艰。不要说和已经淘汰的DC比了，就算和新推出的XBOX比，PS2的网络环境仍然不容乐观。PS2的问题在哪里？主要就是通信环境的造价和主机普及数量间失去了平衡。2000多万的普及量，好几百个游戏，但却没有几个游戏支持网络。玩家如果要上网游戏，就要购买价格不菲的上网套件，如果要上宽带网络，甚至要连外置硬盘一起购买。这些加起来就几乎顶得上一台新主机的投资了，玩家的热情不足可以理解。再加上PS2的硬盘近来又发生不少问题，试想还会有多少人会先花相当于几套软件的价格去购买套件并尝试一个网络游戏呢？何况PS2上可供选择的网络游戏并没有几个，PS2网络套件现在的销量惨淡也就可以理解了。

据COREMAGAZINE.com最新的资料指出，在日本地区的PS2使用者中，有达到54%的使用者表示他们对PS2上网没有兴趣，而且有40%的人完全不知道日本地区已经推出了PS2上网用的硬盘和宽带上网套件！而超过70%的受访者更表示，他们宁愿用个人电脑来上网，而不愿意使用Sony的PS2上网。今年4月SONY就要正式推出PS2的宽带上网服务了，而到现在用户的反应还这么冷淡，PS2在宽带上的前途实在让人担忧。



相比PS2，日本厂商对于发展XBOX的网络游戏更有兴趣。

NGC呢？则是在主机通信方式上摇摆不定。既推出56K的MODEM又推出宽带套件，用户选择的时候既要考虑售价又要考虑方便性，厂商制作游戏的时候也要考虑不同网络速度环境下游戏的表现，简直是一个头两个大。买56K猫的话用户连接游戏方便但速度不高，买宽带套件的话又需要有当地网络的支持和申请服务，用户不得不多加考虑。在厂商来看，游戏如果单考虑56K猫的速度来制作又体现不出宽带的优势，单单基于宽带又会引来普通56KMODEM用户的不满，这在经验丰富的PC游戏制作商看来可能并不重要，但对于制作网络游戏经验不足的电视游戏厂商来说是足够它们头疼的了。何况任天堂是出了名的作风稳健（非贬义），它已经宣布了——近段时间不会贸然发表NGC网络服务，任天堂先只会密切观察4月PS2宽带服务推出和今年夏天XBOX开始宽带服务的行动，然后才考虑NGC网络要以何种方法和形式推出。到现在NGC的宽带网络都还是在规划过程中，今年内都不一定推出得了。个人认为，NGC在网络上的前途，正如老山内常说的一句话"任天堂的主机，单纯地是提供给用户更好玩的游戏而存在"——还是只做游戏算了吧……

稍微值得看好的是XBOX。接近PC的软硬件环境使得开发商们减少了不少烦恼，内带100M以太网卡使得不管是两机互联游戏或是连接宽带都极为方便——用户在购买主机的同时就等于是购买了上网套件，额外的投资并没有多少。而且微软只为XBOX准备了宽带一种上网方式，单一的连接方式使得用户无须考虑，用户上网游戏的便利性也得到了保证。在无须额外投资而又方便的情况下，当然有比较多的用户准备尝试用XBOX上网和游戏，难怪欧美各大游戏网站和杂志都纷纷看好XBOX今后的网络游戏发展。

二 软件上的分析

网络游戏，看起来很美。实际上呢？

虽然各种新形式的游戏冲击了传统作品的生存空间，但无可否认的是，传统作品对玩家的影响力仍然很大。最新消息表明，在新年过后，《FFX》在全世界的销量就已经突破了500万大关。而我们所谓的游戏机上卖得最好的网络游戏《PSO》，销量不过是人家的零头不到。就连《FFXI》，这样一个划时代的网络FF作品，SQUARE本身也只是把它的销售目标定在30万左右而已。NGC刚卖了百多万，就能有一个游戏销量超过100万，而2000多万用户的PS2，一个有着最强吸引力的游戏系列的网络版，制作公司本身却觉得连50万销量的目标都难以达成。网络游戏目前在游戏机上的生存空间之小可想而知。

另外，游戏机在网络游戏上有先天的缺点。最适合网络游戏的第三人称射击，即时策略等等都并不适合在游戏机上推出，那些类型的游戏最适合的游戏方式是键盘加鼠标——至少到现在为止，包括XBOX和NGC的控制器在内，并没有好好地解决这些问题。（大家可以想象一下用手柄来玩CS和星际的景象，是不是很恐怖-_-b）最重要的是，目前越来越多的网络游戏已经开始注重人与人之间的交流，而没有键盘的游戏机在沟通上称其为时间杀手毫不为过！上网玩过《PSO》的DC版本的玩家不妨来试试现在的电脑版本，就能知道在沟通速度上游戏机和电脑的差别有多大了。游戏机一天不能解决沟通和控制上的不利，就一天不能真正地让游戏机上的网络游戏达到电脑上网络游戏的繁荣程度。

而且主机平台的不同也让游戏机游戏的网络化变得困难重重。网络游戏的投资很大，开发之外还要大量的网络服务工作。最大的问题是，目前主机格式的不通用导致在主机大战胜负不明朗的时候厂商不舍得投入，怕选择错了主机导致投资失败；而当主机大战明朗的时候，却又离下一代主机推出的时间也差不多了。这是一个鸡与鸡蛋的矛盾。NGC版本的《PSO》，离真正能和DC版甚至PC版互动还差很远。《PSO》放到NGC上制作，现在看来更象是世嘉为了测试NGC机能的一个努力而已。

最后，笔者认为最最重要的一点是，游戏机上根本还没出现一个划时代的，可以体现游戏机在网络游戏上特有优势的游戏。《PSO》说白了只是一个吸收了《DIABLO》一代优点的作品而已——对两个作品都有研究的人应有同感：武器鉴定、单一城镇、任务完成、四人组队、魔法的学习系统，怎么看都象是一个3D强化的未来版《DIABLO》。只要用户们仍然觉得最新、最好的网络游戏只有在电脑上才玩得到，游戏机在网络游戏方面就仍然没有获得向电脑挑战的资格。

三 效益分析

千做万做，赔本的生意不做。不管网络游戏和网络服务做成什么样，最终的目的仍然是赚钱而已。那上网服务和网络游戏的效益是不是像它表面上那么风光呢？让我们来看一看。



先看上网服务。要做一个好的ISP服务供应商，在服务器和网络带宽上的要求非常高。世嘉早几年为DC的网络建设投入合计就有好几个亿的美元，而现在计算到物价的因素和宽带对硬件环境的更高要求，一台主机要构建一个成熟的网络环境，投入达到10亿美元绝对不是什么大新闻。现在不是又传出SONY要以近1000亿日元的价格收购日本最大的网络ISP供应商@nifty了？如此大的投入，如果得不到收益保障是很悲惨的。

此外，用游戏机上网对服务提供商来说潜在的最大危机是什么？是用户群的存在时间由主机决定这一先天的致命缺点！我们知道，一个ISP的发展是线性的，不会也不可能在短时间内发展到非常多的用户，而目前一台游戏主机的寿命顶多是5～6年，在主机淘汰以后绝大部分用户就不会再使用它的网络服务了（我们可以看看DC的下场，当初DC的近百万ISP用户们到现在还有多少能为世嘉提供收益？）。PS2到现在推出2年了，网络服务还没正式推出，推出以后发展期又要两年左右，到PS2的网络服务真正发展成熟的时候PS3可能都要公布了！到时候剩下2年左右寿命的PS2又该怎么去处理那广大的ISP用户？如果PS3仍然成功还好，可以把原来的ISP用户承接过来，但要是不成功呢？原来PS2的那些ISP用户们何去何从？总不可能期待XBOX2或者什么"NGD"（^0^）的网络服务能兼容PS2吧？游戏机在上网方面比起电脑最大的弱点就是缺少一个有潜力的，可以长期发展下去的平台。这才是游戏机向家庭网络终端迈进的最大障碍！

好，接下来谈游戏软件。举个例子，还是游戏机史上最成功的网络游戏《PSO》。30多万的销量（按一张游戏世嘉能赚到10美元算，300多万的收入）。最多同时差不多近万的上线量，风风光光的，不是吗？但是算个小帐。我们知道，《PSO》一个服务器就是一部"SHIP"。一个服务器大概可以支持500个人左右同时游戏。最多的时候《PSO》在全球有25个服务器左右。单是这25个服务器的架设和维护，世嘉就要付出过百万的美元！在线游戏的收入呢？一个用户七八美元的月费，一个月不过七八万美元。一年也就是一百万左右，勉强可以收回网络成本，赚的，仍然只是卖软件的钱而已。还有每个月服务器的维护和保养成本呢？或者有人会说，一年以后就可以不断盈利了不是？但是，有多少个网络游戏的热潮超过一年呢？

《PSO》还是靠着不错的单人模式吸引了不少人尝试上网游戏才取得了这样的成绩，其他单纯的网络游戏怎么办？因为游戏方式的缘故，一个成功的网络游戏的销量是绝对不可能与普通类型游戏里那些大作超大作相比的，如果从网络上都赚不到钱，那靠网络游戏赚大钱的想法也只能是海市蜃楼而已。

要解决网络游戏经营效益的方法只有几个。

一种是象SEGA那样开发一个对应所有平台的系统，节约资源而且方便玩家交流。（OPEN-DISC系统是SEGA为网络游戏的顺利运营而提出的新观念。这套系统可在同一个服务器上使用不同的主机游玩同一款游戏的玩家互相游戏交流。新推出不久的《樱大战网络版》就是对应这个系统的第一款游戏。目前OPEN-DISC系统已确定将对应DC/PC/PS2平台。不远的将来更可能会通过技术支持加入对NGC和XBOX的支持。）要开发这种系统虽然在技术上有点困难，但是开发成功以后，因为服务器上运行的信息已经与主机本身的硬件特性无关，而纯粹只是数据的交换，所以对服务器的要求将会下降许多，相应在硬件上的投入也会降低许多。

第二种方法是象微软一样基于成熟的PC技术和网络基础。现在已经有人可以通过修改软件设置而让XBOX连上网去进行游戏了，这与XBOX类似PC的硬件配置和网络组成不无关系。这种方法方便而且可以借用现有的PC网络游戏资源，也不失为家用游戏网络化的一条路。

第三种办法就是不断地推出同一个游戏的不同资料片，延长游戏的热潮和网络生命。象大名鼎鼎的"《DIABLO》系列"一样。不断地推出更新版本，每个新版本都和上一版有着微小而吸引人的不同，到一定时间再推出资料片，继续笼络住玩家的心和金钱。

但是不管什么方法也好，现在仍未成熟的大环境制约了游戏机上网络游戏的发展。在没有独特的游戏软件推出和没有一个通用所有主机的网络游戏平台构建起来之前，游戏机上网络游戏的前景仍然不容乐观。

现在游戏机厂商和软件厂商在网络方面的投入的确是不遗余力，但是，给人的感觉却是热情远大于理性。如果大家都一窝蜂地投入到这个无底洞中去，最后只能是得不偿失。1999～2000年众多.COM公司的倒闭和2001年众多PC游戏商撤出网络游戏市场不正是一个危险的信号吗？

或者，是时候冷静地反思一下了。

摘星——“《沙加》系列”回顾

文：DARKBABY

逝去的记忆中那昏黄旧街灯／照亮浪子孤寂的心／往事重擷望星尘／才惊觉岁月将一切都变更／相熟的容颜已经难追觅／对面无言也早成习惯……独自痴想／世间有多少情感从不更改到永远

——美空云雀《陌路人》

缔造者的小传：

河津秋敏：1980年毕业于东京大学理工科，由于成绩优异被内定就职于某S开头的著名家用电器制造企业，好奇心旺盛的河津不愿受束缚于大企业的繁文缛节，决定自己寻找一个适合的职业。在大堆就业情报志中他发现了当时只有20多名员工的游戏开发会社——SQUARE，从宣传资料上获悉的一些情报很投合河津的脾胃，经过初次面试以后就正式签约加盟。最初的三年中，河津协助坂口博信制作了《DeepDungeon》等三款游戏，直到FC版《FF II》才跃升为主要制作人。1989年独力企划制作的GB版《魔界塔士Sa·Ga》大受好评并热卖了110万套以上，从而一举扭转了SQUARE极度困顿的财务状况！时至今日河津秋敏已经由最初10人开发小组的普通一员逐步晋升为领导数百员工的第二软件开发本部部长，他的嗜好就是在几十层高的办公楼上眺望东京繁华市区熙攘的人群。河津曾经在接受记者时这么说：“相同的世界、相同的时代背景下每个人的视点和感受却是截然不同，其中蕴涵着丰富的人生哲理，我所制作的游戏就是想对此进行反思和探索……”

小林智美：动漫杂志《JUNE》的插画师出身，著名的作品有津守雅生《丧神之碑》、江守备《私说三国史》等，1991年从《浪漫沙加》开始担任系列作品的角色设定至今。小林先生的绘画作品以其独特神秘的氛围和明亮浓艳的用色获得青睐，日本《游戏批评》也曾经对其中个性化的格调大加赞扬。有相当多的支持者因喜爱小林智美笔下俊美的人物造型而购买游戏。

小泉今日治：从《浪漫沙加2》开始一直负责系列作品的战斗系统设定，以其丰富的想象力为游戏增色颇多。在现实生活中小泉是被全社上下称为“Q”的人物，经常在大庭广众下摆出夸张动作口中呼喊着诸如“无双三段”、“乱之雪月花”等由他本人设计的招数名称引起所有同事侧目观望，为此坂口博信副社长还多次对其召见进行训诫。但是正因为小泉独特的个性才赋予了“《沙加》系列”战斗系统迥异于俗类的独特风格，因此成为作品的一大闪光点！

伊藤贤治：1968年7月5日生于东京都板桥地方，血液A型，毕业于都内某音乐专科学校。偶然从同学口中听到“GAME音乐”这个陌生的字眼，他本人对游戏并没有什么了解，尤其对FC主机初期简单粗陋的效果音持反感态度，真正使他的想法发生180°转变的是ENIX的名作《DQ III》。漫步城镇与街道间的轻松明快、战斗中的热血激扬——凡此种种让人无法想象居然出自FC那业已落伍的音源，当时伊藤终于明白：“游戏的音乐也能够做出那种可以传诸后世的真正音乐！”四处奔波求职最终找到了SQUARE，负责接待考核的就是那位有名的植松伸夫先生。在此之后伊藤贤治的成就有目共睹，从《Sa·Ga2秘宝传说》开始逐渐代替植松伸夫成为全系列音乐制作的核心人物。他平生最大的理想就是获得格莱美音乐大奖！（最近担当的工作是为DC版《卡片召唤师II》谱曲）

光田康典：《时空之旅》、《异度装甲》等不朽名作的音乐制作者，被誉为匹敌杉山孝一和植松伸夫的杰出人物！原本默默无闻的毛头小子凭借着自己制作的一枚圣诞节音乐贺卡感动了全社上下并获得社长水野哲夫的器重。虽然在整个“《沙加》系列”中光田仅担当过《浪漫沙加2》的音乐合成，但是在这部被公认为全系列音乐最出色的作品里伊藤贤治受到了他相当大的启发，而后



来的《异度装甲》等作品都能在《浪漫沙加2》里寻觅到些许痕迹，故此对光田康典这位参与"《沙加》系列"制作的匆匆过客不能不提及……

藤冈千寻：SQUARE大阪开发部的核心制作人、代表作品为SFC版《超级马里奥RPG》。1991年河津秋敏因全力负责开发《浪漫沙加》而将《Sa·Ga3完结编 时空之霸者》的制作转由藤冈氏所在的大阪开发部进行，风格与系列其他作品完全不同的该作推出后毁誉参半，但销量为历代最差却也是不争的事实（累计仅66万套）。藤冈因中途接手而不幸背负了失败者的污名，但凡认真接触此作的玩家想必应该能体味其用心之深！

《Sa·Ga》的时代——原点

《魔界塔士Sa·Ga》(GB)1989年12月15日发售；推定销量110万套；价格3500日元；容量：1M；《Famicom通信》评价：8.75点(《Fami通》殿堂评价前身，满分为10分)。

◆剧本策划：河津秋敏◆角色设定：藤冈胜利◆音乐制作：植松伸夫

《Sa·Ga 2 秘宝传说》(GB)1990年12月14日发售；推定销量85万；价格4800日元；容量：2M；《Famicom通信》评价：8.25点。

◆剧本策划：河津秋敏◆角色设定：藤冈胜利◆音乐制作：植松伸夫、伊藤贤治

《Sa·Ga 3完结编 时空之霸者》(GB)1991年12月13日发售；累计66万套；价格4900日元；容量：2M；《Famicom通信》评价：7.25点。

◆开发：SQUARE大阪藤冈千寻制作组◆角色设定：藤冈胜利◆音乐制作：（"竹字头"加"世"）井隆司、藤冈千寻

如果笔者说《魔界塔士Sa·Ga》的推出改变了TV游戏产业的历史进程想必很多人会不以为然。但事实的确如此：这款游戏的推出彻底改变了SQUARE和GB的命运，而"SQUARE"和"GAMEBOY"则正是业界不可或缺的两大关键字眼！

1989年初河津秋敏受命为任天堂新型携带式游戏主机GAMEBOY制作游戏，当他面对着一大堆崭新的开发机材时陷入了沉思。那时SQUARE的财务状况十分窘迫，参与FC-Disc system的数款软件接连受挫，《亚空战记雷京》更几乎是血本无归，幸亏坂口博信的《FF Ⅱ》销售超过预期才使会社暂时免于倾覆的危机。



河津秋敏也参与了《FF Ⅱ》的开发，觉得由于《FF》的世界观的差异使得许多全新的想法不能贯彻其中，于是他决定独力开发一款能体现自我意志的RPG游戏。针对GB的硬件特性河津仅用一周时间就向社长水野哲夫亲自提交了计划书，水野哲夫是相当有魄力和远见的领导者，直觉告诉他这个名叫《魔界塔士Sa·Ga》的携带游戏具有相当潜力，因为从任天堂Game&Watch以来人们潜移默化的意识里携带游戏只能是画面粗陋、操作简单的ACT、STG之类，RPG绝对堪称破天荒的创举。很快由河津领衔的第二开发部成立，总共11人的团队开始了艰难的制作进程。

《魔界塔士Sa·Ga》的剧本很简单，借鉴了中国古代五行四象的道家思想构筑其架空世界。在荒芜的星球中央矗立着一座"天之塔"，传说塔的顶部存在着能够实现梦想的乐园，要进入天之塔则必须先打败大陆、海洋、天空、都市这四个异世界的守护神兽。但由人类、精灵、妖怪等三种族组成的冒险者到达塔顶时却发现所有的一切都不过是野心家编织的骗局……

计划实际展开时意外的艰难。从来没有人尝试过在携带主机上展现如此庞大的世界观和精致的图像(相对那个时代而言)，技术方面的原因导致开发进度一再拖延。当时开发一款游戏所需的时间约3～6个月，即便是ENIX的超大作《DQ Ⅲ》也仅用了7个月，而《魔界塔士Sa·Ga》则耗时达8个月零17天几乎比预期延长了近两个月，即便如此游戏发售后出现的Bug数量仍被誉为SQUARE史上之最！

在当时携带游戏以《马里奥》等动作游戏为主导的大环境下，《魔界塔士Sa·Ga》的出现无疑是开风气之先。用《口袋妖怪》之父田尻智的话足以表述其伟大意义："携带的RPG？！——这对当时的我是极大的震撼，虽然剧情简练但却凭独特的作战系统颠倒终生。这是一款让我辈洞悉携带主机游戏内涵的伟大作品，为后来GB主机乃至《口袋妖怪》的发展指明了方向……由衷感谢河津先生！"任天堂和SQUARE以"游戏史上最初的可携带RPG"为主题的大规模联合造势引发了异乎寻常的热销，截止到1990年3月决算期连续四次出货都告售罄，成为了SQUARE第一部突破百万大关的软件。SQUARE的财务状况因此迅速扭转，原来因为FC《SQUARE的汤姆·索亚》销售不振以及《FF Ⅲ》延期而预测的财务赤字一转成为大黑字！《Famicom通信》将《魔界塔士Sa·Ga》列入当年度10佳游戏之林（同年进入10佳的还有任天堂的《Mother》、FALCOM的《伊苏1+2》等）。连游戏中无数的Bug也成为追捧对象，一些玩家以挖掘所谓秘技为乐趣，而各大电玩杂志则竞相开辟"《Sa·Ga》秘技堂"这样的专栏吸引读者。

《魔界塔士Sa·Ga》的出现堪称游戏发展史的里程碑，掌机因此而真正形成了一种独特而完善的文化氛围。虽然无法匹敌TV主机的画面和音效、虽然不能容纳过于复杂的剧情，但凭借着纯粹简练的游戏性仍能与之相颉抗——这就是河津秋敏为所有后来人所指明的方向！笔者接触该游戏是现有8款系列作中最晚的。与《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙怪兽篇》等携带用经典RPG详细比较后能看到其一脉相承的延续性：世界被分隔成无数个狭小空间、道具和武器收集交换、各自独具特色的升级成长系统等构成了现今所有携带RPG的全部，这样的模式是从《魔界塔士Sa·Ga》时就已经奠定的。作为世界最初的携带用RPG其画面在当时的确值得大书特书，上下分割的战斗场景中巨大的怪物几乎占满了整个画面，各种战斗技能的演出也十分夸张。植松伸夫为该作品谱写的配乐与其成名作《FF》系列各具特色，战斗胜利的主题"Eat the Meat"为笔者所最爱！三大种族的特性也是吸引玩家的一大卖点，人类通过更换装备提高能力，精灵不断习得魔法增强攻击力，最具特色的妖怪则以食用魔物的肉来达到变身目的。

"《沙加》系列"第二作《Sa·Ga 2 秘宝传说》的推出是在整整一年后，这部容量比前作倍增的游戏被公认为GB三部作中的最佳。故事背景一改前作的未来世界而改为东京风貌的舞台，取代天之塔的是所谓的"天之柱"。讲述了众神在返回天庭时在世界各地遗留了77件宝物，主人公在幼年时父亲留下一件宝物便不知所踪，成年后为了找到父亲和收集所有宝物展开了艰难的旅程，最终站在主角对面的敌人竟然是他的父亲、授业恩师アポロン……

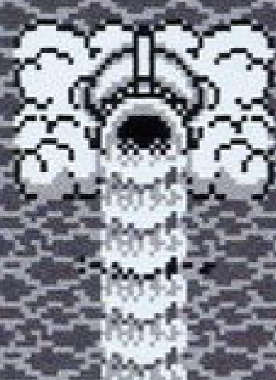


大胆取消经验值的系统设定洗练明晰，这一点比前作有了质的飞跃。人类必须通过活用武器装备的特性来提升能力，各种发展取向增加了游戏的耐玩度。精灵独有的技能习得系统已经具备了后来SFC版《浪漫沙加》中"觉悟"和"见切"两大系统的基本雏形。现今成为"《FF》系列"灵魂人物的北濑佳范在《Sa·Ga 2 秘宝传说》开发中途加盟SQUARE并参加了制作，几乎同时入社的伊藤贤治也在植松伸夫提携下得以初试啼声（题外话：本作品中凡冠名伊藤所作曲目大多风格明快悦耳，植松的反而令人昏昏欲睡教人困惑不解）。本作推向市场后再度取得了85万套的佳绩，正式就任第二开发部部长的河津秋敏率领所有成员全面投入了为任天堂新主机SFC制作《浪漫沙加》的工作。

标明系列第三作的《Sa·Ga 3完结编 时空之霸者》转由SQUARE大阪的开发小组完成，藤冈千寻担任了剧本策划及部分谱曲。制作人更替造成风格突变使本作的销量仅66万套，被称为"不幸之作"，藤冈千寻本人因此在社内长期郁郁不得志。

事实上《时空之霸者》并非鱼目混珠的劣作，而是有颇多可圈点之处。藤冈千寻的剧本就十分出色：世界中的某日忽然出现了一个魔法水瓶，水瓶中源源不断流出的水逐渐吞噬了陆地。处于现代的主角为了挽救即将被洪水完全淹没的未来世界，利用时间转换装置往来于过去、现在、未来三个时代。在后半部为了彻底解开谜底勇者们突入异次元世界进行最终决战。战斗系统采用了传

统的经验值模式，丧失了前两作自由成长的独特魅力。创新点是根据游戏开始时为主角起的名字使其能力值发生变化，虽然主角的种族是固定不变的却能够在人类、精灵各自独特的职业间任意转换。战斗中除主角以外的同伴都由电脑控制，根据预先指令进行攻击或者回复。角色成长的方法以及魔法名称等方面被指责完全抄袭了《FF Ⅲ》而评价大幅低落，《时空之霸者》的标题更被视为哗众取宠，因为失去原有风格使这部作品遭遇了挫折。不过藤冈千寻与（"竹字头"加"世"）井隆司合力完成的配乐显示了其多才多艺的一面，尤其《未来への旅立ち》一曲完美衬托出了进入异次元空间时的使命感。



《Sa · Ga 3完结编 时空之霸者》作为SQUARE在GB主机上最后的一个作品为这个萌芽时期划上了并不算完美的句号。三年间的短暂时光；无论SQUARE还是河津秋敏的《SA · GA》制作组都有了长足的进步，以一种难以想象的速度朝着追求的梦想迅速迈进，未来展现在世人面前的将是璀璨夺目的黄金时代！

（附注："《Sa · Ga》"系列美版名称为《Final Fantasy Legend》）

《浪漫沙加》的时代——月下美人

《浪漫沙加》（SFC）1992年1月28日发售；推定销量98万套；价格9500日元；容量8M；《Famicom通信》评价：28分。
◆剧本：河津秋敏◆人物设定：小林智美◆音乐：后藤贤治
《浪漫沙加2》（SFC）1993年12月10日发售；推定销量118万套；价格9900日元；容量16M；《Famicom通信》评价：30分
◆剧本：河津秋敏◆人物设定：小林智美◆音乐：后藤贤治◆音乐合成：光田康典◆现场管理：武市智行
《浪漫沙加3》（SFC）1995年11月11日发售；推定销量135万套；价格11400日元；容量32M；《Famicom通信》评价：32分
◆剧本：河津秋敏◆人物设定：小林智美◆音乐：后藤贤治

作为"《沙加》系列"最受争议的一作，《浪漫沙加》在发售后引起了玩家的强烈反响。有抱怨故事离奇古怪者，也有哀叹魔物过于强大的，甚至相当部分人怀疑SQUARE为了赶时间匆忙把未调整完全的产品推向市场。总而言之；关于《浪漫沙加》连篇累牍的大批判是日本游戏史上极其罕见的现象，其后果直接影响到该系列以后的繁衍发展。

在GB《SA · GA》时代该系列在SQUARE社内的战略地位还略高于"《FF》系列"，河津秋敏也与坂口博信并称一时。SFC版《浪漫沙加》由于其异乎寻常的游戏难度使很多玩家对这个系列产生了敬畏之心，虽然凭借轰炸式的广告攻势最终取得了98万套的销量但和预期值仍有不小差距。与先前《FF Ⅳ》的140万套相比逊色不少，较之此后《FF Ⅴ》突破230万套的大成功更是难争锋芒。正鉴于此SQUARE正式确立了以《FF》为主轴的软件体制，人员分配和资金投入的差异使得两个曾并驾齐驱的游戏逐渐拉开了差距。

世界诞生之初诸神为了各自的信念争斗不休，数百年前勇者ミルザ封印了三邪神从而结束了混沌时代。随着邪神苏醒的日子不断临近，大陆的人民日益遭受到魔物的侵害，ローザリア王国イスマス城主之子アルベルト等八位挺身而出……合数代人之力终将三邪神最强者サルーイン再度封印在九幽冥府深处……

宫本茂曾经说过："成功的游戏在于六分制作、四分后期调整。"这句话概括了《浪漫沙加》在内一些原本创意优秀的作品不受欢迎的原因所在。

月蚀

全系列评价最低《浪漫沙加》完全失败在游戏平衡性的调整上！记得1993年末笔者刚接触这个游戏时就几乎被王城外密如蚁群的敌人吓倒，魔物的能力相当强劲，常出现所有成员被一击全灭的状况。但是如果能坚持到中盘以后，相信玩家一定会无以自拔。游戏的初创意是相当成功的，利用收集道具和完成事件来自由展开剧情，甚至消灭特定的魔物也会引发事件，在第一次玩时偶然出现的"擦干泪吧……"最近才在日本BBS获知达成可能性相当低。战斗系统上首次采用了阵形的概念，活用阵形可以起到事半功倍的作用。武器系统则将河津曾参与制作《FF Ⅱ》的武器升级模式发扬广大，每件武器都有最高LV.15级并大多隐藏特性，必须努力将强力武器的熟练度升到最高，笔者记忆犹新的是当年用LV.15的圣杯一招打掉最终BOSSサルーイン数千HP的情景！该游戏令人称道的还有"传承系统"，初代四男四女八勇者可以根据玩家经过的游戏流程任意组合其后裔，父母的血统以及能力值高低将直接影响攻略的难易度。



门槛太高缺乏亲和力是《浪漫沙加》遭遇恶评的原因所在，据测算从游戏开始到冥府的决战最低需要3000战（事实上几乎不可能），在《电击》某年进行的名作达成度大调查中83位购买《浪漫沙加》的玩家中仅有6人将游戏结束，其难度足见一斑！最近有幸体验了WSC复刻版《浪漫沙加》发现除了画面大幅强化外对以前玩家反感的诸多不满点都做了合理的调整，居然有了余兴去品味一下伊藤贤治的配乐。

独自空想，如果当年的《浪漫沙加》能有如今WSC复刻版的完成度可能又会是另一番景象吧？！



皇帝之路

笔者对《浪漫沙加 2》的评价只有两个字"完美"！！其完成度之高与前作有天壤之别，继承并发展了历代以来"《沙加》系列"的所有优点。这是让玩家对该系列重拾信心的一作，挖掘不尽的隐藏要素至今仍是爱好者们孜孜探讨的话题。



在剧本设定上河津秋敏采用了倒叙的手法，讲述了在共和国首都的酒吧里民众聆听一位来自远方的吟游诗人回忆往事："ワグナス等七英雄曾经从魔物手中拯救了大陆的民众，不堪忍受愚民的嘲笑和对古代生命秘术的渴望使他们很快堕落。西方小王国的君主为了对抗获得不老不死术的七英雄，历经数代艰苦卓绝的奋战终将为害大陆的恶党彻底消灭并统一了天下，在这个伟大的时刻皇帝却意外的决定还政于民实现了共和。"曲终人散时诗人却意外看到了他诗歌中赞颂的皇帝陛下，此时的皇帝的心中百感交集，无数为和平牺牲的先辈和同伴的形象历历在目……这正所谓是"此身不寂寞，千年转眼如梦；怎不追忆到从头！"

《浪漫沙加 2》出色的剧本是成功的主要原因。演绎帝王家系兴衰史的构想让玩家犹如纵览一部文字浩瀚的历史典籍，在交代七英雄和不老不死术的关系时采用了抽丝剥茧的手法大大增加了玩家的探索欲望。诗人是贯穿整个游戏的一条伏线，虽然诗人从来没有正式登场但其飘忽不定的行踪却是剧情展开关键所在。这个游戏堪称是史上自由度最高的RPG，玩家可以通过回答质问和处理突发事件等的不同选择让剧情发生变化；比如在"运河事件"中如果没有及时和海王达成和解，海王就会被七英雄之一的海上霸王ス－ビエ同化，达成和解的话则会得到人鱼药进入海中挑战ス－ビエ。不同的征伐路线和处事准则会使每个玩家的疆域版图也会发生变化，火山岛喷发和圣骑士王国王位继承两个事件如果处理不善便可能永远失去对该地方的支配权。大量精彩的台词是本作叙述事件和刻画人物性格的主要手段。火山岛事件中的两段对话颇其真髓，当蜥蜴族长老询问皇帝为何甘冒风险深入熔岩地带时得到的回答是："吾土吾民！"而大魔法师阴谋败露时对皇帝的质问很有些现实性："虽然你的所作所为自诩都以国之利益为重，但你能肯定这一切都是正确的吗？"人物的刻画上笔触浓淡相宜；圣骑士王国事件时仅寥寥数笔便将三姐弟的性格一一展露，大姐的睿智机敏、二兄的勇武果敢、幼弟的文弱善良无不栩栩如生。对于充当大反派的"七英雄"则不吝重墨加以形象化；クジンシ－的奸诈、ロックブ－ケ的狐媚、ワグナス的狂傲……都使得整个游戏的剧情更趋丰满不落俗套。



小泉今日治充满想象力的头脑使得"《沙加》系列"的战斗系统完全摆脱了《FF》、《DQ》等作品的窠臼。无论"悟得"模式还是"阵形"都有着化腐朽为神奇的魅力；"悟得"的未知性使玩家忘记了练级的烦琐乏味而产生难以自拔的沉迷，当电灯泡闪亮（游戏中领悟新技能的标志）瞬间的快感和亢奋是难以名状的。不同与前作的是《浪漫沙加 2》多达十数种的阵形必须让特定种族的英雄继承王位才能习得，阵形的收集本身也提高了游戏的趣味性，战斗中活用各种阵形的特效会起到事半功倍的作用。

武器的系统被细分为体术、大剑（剑）、棍棒（斧）、枪（小剑）、弓等五种。小泉设想了许多充满诗意的招式，例如大剑的究极奥义"乱之雪·月·花"、枪之绝杀"无双三段"、体术之最强拳法"千手观音"等都以其华丽的演出和强悍的威力让所有曾经体验过的玩家铭记难忘！招式附带的特殊效果也让战斗难度大为下降，很多强悍魔物都可以用石化或者空压波等轻松击倒。法术方面共计有天、冥、地、水、火、风等六种，最强的水术"时间停止"是制作方吸取前作教训后的重大改变，在恰当时机使用此法术无往而不利，河津声称此举是为了让不同玩家都能体验到游戏的全部乐趣（笔者怀疑不过是重大BUG的托词）。

后藤贤治曾经声称《浪漫沙加2》的配乐工作是他一生中遇到的最大难题，因为SFC主机的八路PCM音源要表现气势宏大的场面相当不易。但他最终的答卷非常出色，游戏中过耳难忘的天籁之音比比皆是；诸如皇帝出阵、人鱼传说、英雄的绝唱等名曲口碑极佳！比之植松伸夫为"《FF》系列"的配乐，后藤的作品少了些婉约含蓄多了几分激昂洒脱。在本作光田康典的名字第一次出现在 SQUARE 的制作人员的名单中，担任着音乐合成的工作。通过可靠的幕后资料我们获悉光田在协助后藤贤治为《浪漫沙加 2》配乐时起了相当大的作用，这也合理解释了该游戏曲风殊异于同系列其他作品的原因所在。

为了真实体现帝王家风范，《浪漫沙加 2》的治国系统也极具新意。版图大小和进行战斗的次数是制约国家财政的关键，大学和魔法学院等重要辅助设施都需要财政收入和版图达到一定规模才能建造，武器开发系统也需要大量资金作为后盾。目睹着王都的规模日益扩张玩家会产生强烈的成就感。

《浪漫沙加 2》成为了系列第二款百万大作，完全体现了 SQUARE 艺术高峰时期的强劲实力。从STAFF时的制作人员名单我们可以发现那是前所未有的豪华制作阵容，除了河津秋敏等原班人马以外，坂口博信、武市智行、高桥哲哉、北濑佳范等一大批重要人物都参与其中。《浪漫沙加 2》未必拥有全系列中最出色的剧本，但其完成度之高毋庸置疑，任天堂的游戏品质审核机构SuperMarioClub对《浪漫沙加 2》给予了在该社硬件平台上所有系列作品的最佳评价。



《浪漫沙加 2》绝对是笔者游戏生涯中最具影响力的一款游戏，因此而买了当时堪称奢侈品的 SFC 主机。在那个时代本人对 SQUARE 的崇拜远远超出包括任天堂等其他游戏厂商，一直以来都以《浪漫沙加 2》作为评价游戏水准优劣的基准，始终认为其表现出的艺术造诣和专业精神远非现时的某些名作可以比拟！

华章半阕

《浪漫沙加3》是作为SQUARE配合任天堂的软件攻势战略而突然发表的，从公开到最终发售仅经过了四个多月。由于诸多已知和未知的原因导致这款伟大的作品没有能在其艺术道路上走得更远，这是笔者一直以来时常扼腕叹息的事情……



"在大陆的历史记载中……每隔五百年就会出现一次可怕的日食现象，凡在日食的那段时间中所有出生的婴儿都会死亡。人们把日食称为"死之食"，又将传说中每次死之食来临时硕果仅存的一个婴儿冠名为"命运之子"。一千年前降临人世的"命运之子"被后人称为魔王，以其铁腕在大陆实现了长达数百年的黑暗统治。五百年前出生的圣王率领民众一举推翻了魔族的暴政，成为了流芳万代的救世主。时至今日当"死之食"再度出现那个"命运之子"又将背负着什么沉重的未来呢？"

一道闪电划破了漆黑的夜空，纤弱的少女在崎岖的山道上纵马飞奔，突如其来的暴雨几乎完全隔断了她的视线。少女下了马在泥泞的地上缓缓步行，透过丛莽的缝隙看到不远处的山脚下有着星点微弱的灯光……这就是《浪漫沙加3》序幕时的场景，瞬间就紧紧抓住了所有玩家的心。玩家可以通过分别扮演领主、开拓民、异国流浪汉、出奔少女等不同身分的角色来体验一个大动荡的时

代，看似几乎毫不相干的每个人的命运都被一双看不到的手恣意拨弄着；领主ミカエル不断地和异教徒、魔族展开守卫国土的大规模战争；开拓民后裔ユリアン则因为正义感而与暗黑势力展开较量；异国贵族ハリード肩负着神秘的使命遍历四方……“命运之子”在游戏中起着前作诗人同样的重要作用担当着衔接各剧本的伏线。这是河津秋敏倡导的“多视点”思想的彻底诠释。比起以往系列作品的单一剧本，《浪漫沙加3》利用一条主线把数个独立剧本交互贯穿的手法在创作难度上大大提高。

32M的大容量使得SQUARE唯美风格得以淋漓尽致地演出，无论绚丽夺目的大魄力战斗画面还是震撼悦耳的背景音乐都让玩家得到前所未有的感官享受。充裕的容量也使《浪漫沙加3》对情节描述和人物刻画更为细腻多样；进入梦境深处与亡故的爱人相会一幕描述了不因岁月而消弭的刻骨铭心之爱、众人为了保护村民被迫与昔日和圣王一起对抗四魔贵族之一的魔龙公的天龙决战时的心理活动矛盾而复杂、サラ和“命运之子”之间错综的纠葛也令人唏嘘感叹、真假罗宾的闹剧让人不觉胸臆大开、垂暮的瘸足海盗船长又让人侧面感叹了岁月改易的无奈……本作安排了非常丰富的分支情节等待玩家去探索，选择不同的主角其冒险经历都会有相当大的差异。



小泉今日治对本作的技、术系统做了进一步完善。技的方面比前作增加了将近一倍的招式，招数的名称更趋诡异夸张。由于本作并没有传承的设定所以用“极意取得”的方法让同伴之间能便利地交流领悟招式。术主要分为青龙、白虎、玄武、朱雀四种，每种法术都有其究极的奥义。在本作中为了平衡游戏性大幅削弱了术的作用，类似前作“时间停顿”那样的无赖招数不再出现（合成术形同鸡肋）。阵形技是前作阵形设计的进化模式，除主角以外的其他同伴通过组合而觉悟出的连携技可以发挥异乎寻常的威力，但在BOSS战时并不十分实用。

在游戏性的拓展上《浪漫沙加3》是全系列最为出色的，大量的迷你游戏让玩家始终沉湎于中难以自拔！曾有人戏称领主ミカエル的剧本即使单独作为SLG游戏也毫不逊色同时期的任何作品，笔者也深以为然。治理国政需要有通盘的考虑否则往往会陷入国威衰微、财政支绌的不利局面，而合战则更具有中毒性的趣味，前后数十战每战所处的形势都完全不同，一味死打硬拼下场可以想见。反观以后PS《沙加 开拓者II》的合战就十分乏味且欠缺战略性……商会经营也是个成功的迷你游戏让玩家可以真切体验一掷千金的快感，当你和电脑分别控制的两会社之间展开壮绝的竞买战僵持不下时，因突然到达的同盟数亿援助资金一举定乾坤时的成就感难以名状！



如果说《浪漫沙加3》是个未完成品想必很多玩家都会大吃一惊。事实正是如此，很多证据都能证明这个游戏被删除了大量情节以致艺术价值大大削弱。在笔者记忆中最早发表《浪漫沙加3》的是日本的《THE SFC》电玩专门志，在最初公布的《浪漫沙加3》世界地图的东北方清晰表明着一个被称为神秘东方的国度，但在实际游戏中却荡然无存。我们留心观察完成品的游戏进程从来没有涉足过那个区域，地图东北方是一块突兀的空白。如果用金手指修改可以在这个地域发现两座空无一人的城市，其实就是因故删除后留下的痕迹，这在SQUARE的游戏中是十分普遍的事例（网友曹纲君的有关研究文章也曾经提到同样的证言，所谓的“真·七星剑”等也都是在删除程序后无意间遗留的BUG）。在剧情方面明显有虎头蛇尾之嫌；前半段的剧本对人物、事件的铺陈推展层次错落分明，发展到玄城以后剧本达到了预期的高潮但却意外地草草收场，直至最后决战都让玩家如坠五里雾中（サラ篇在最终决战时会出现主角离队的奇特设定，被相关杂志称为“前代未闻的灵异现象”）。对于相当重要角色“命运之子”的身世交代也语焉不详……

合理的解释只能是SQUARE的商业行为。1994年起该会社正式成为东京证券交易所一部上市的成员，为了维持股价必须每年有出色的财务报表公诸于世，可能为了赶在1995财务年度内推出《浪漫沙加3》才被迫对剧本进行了重大删削。虽然作品以其丰富的内涵完全掩盖了人为的瑕疵成为了全系列销量最高、玩家口碑最佳的一作，但从深层次看已经为SQUARE和“《Sa·Ga》系列”后来的沉沦埋藏了灾祸的种子。

惜哉！吾爱。

（注：在PS时期的SQUARE类似为了赶进度随意删削游戏的事例屡见不鲜。最著名的就是名作《异度装甲》，为了赶在1998年发售不让财务报表出现赤字，除了将游戏中的动画部分委托上海东信代工以外对后期战斗系统作了大幅简化。正因SQUARE功利的经营方针导致了近期游戏号召力已经难以比拟全盛时期）

《沙加开拓者》的时代

——理想者的领域

《浪漫沙加》（SFC）1992年1月28日发售；推定销量98万套；价格9500日元；容量8M；《Famicom通信》评价：28分。

◆剧本：河津秋敏◆人物设定：小林智美◆音乐：后藤贤治

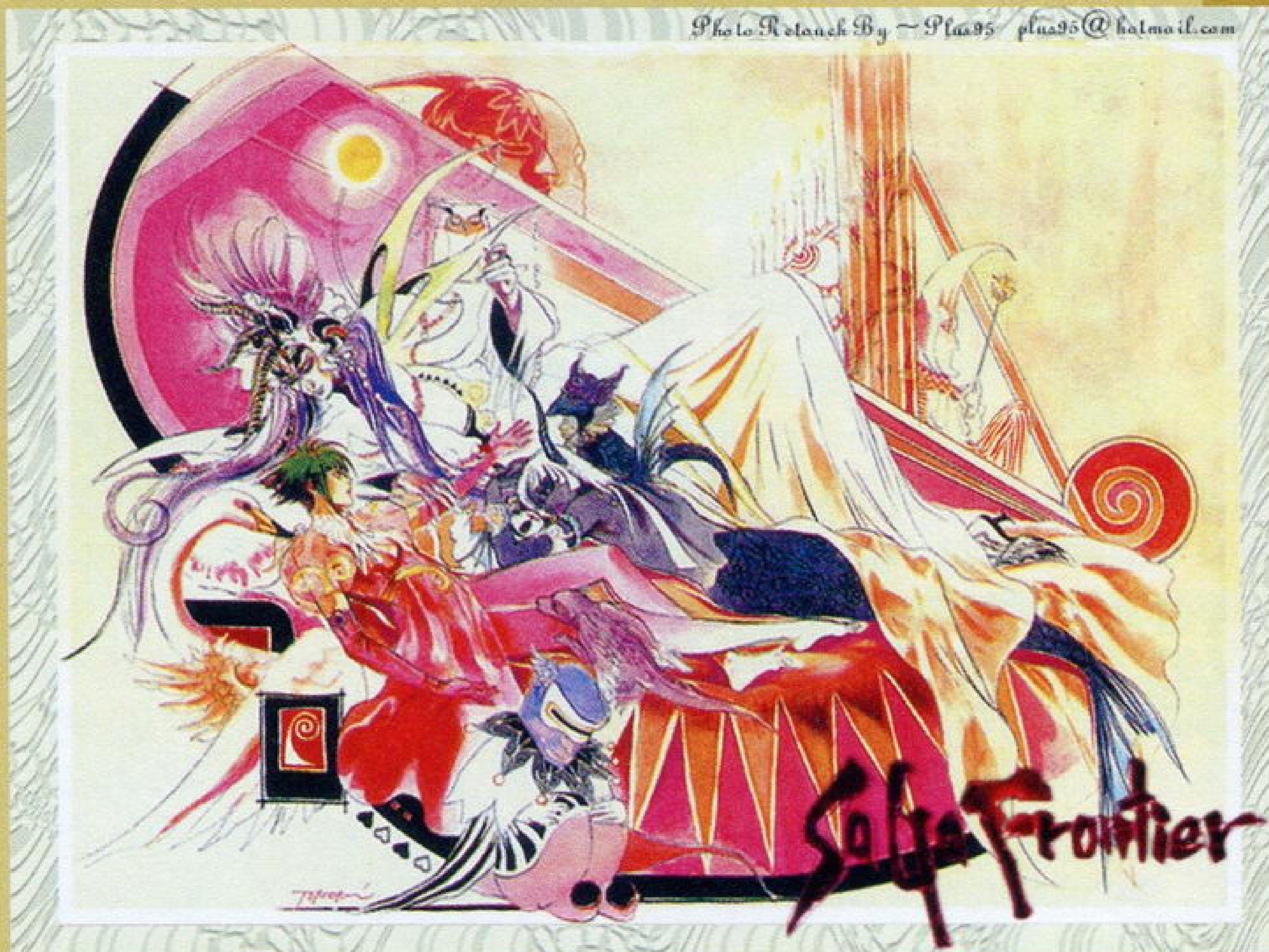
《沙加 开拓者》（PS）1997年7月11日发售；推定销量110万套；价格6800日元；媒体CD-ROM；《FAMI通》评价：31分。

◆剧本策划：河津秋敏◆协力策划：石井浩一◆人物设定：小林智美◆音乐：后藤贤治

《沙加 开拓者II》（PS）1999年4月1日发售；推定销量75万套；价格6800日元；媒体CD-ROM；《FAMI通》评价：35分。

◆剧本策划：河津秋敏◆人物设定：小林智美◆音乐：滨涡正志

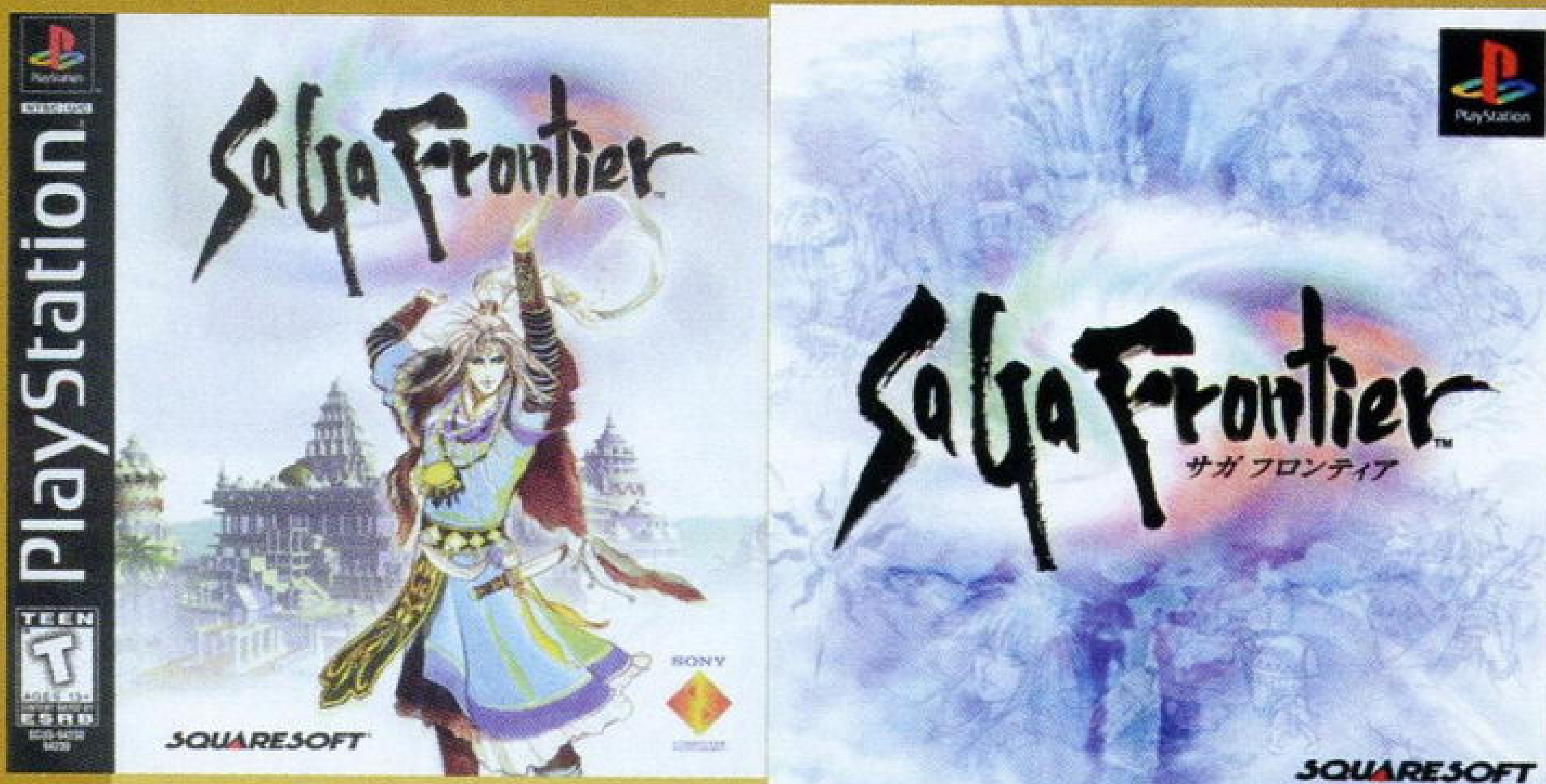
What is “Frontier”?



《SaGa Frontier》的中文译名为《沙加 领域篇》或者《沙加 开拓者》，虽然我喜欢前者但事实上后者最契合主题思想。Frontier在英语中的含义就是“新天地”，对于河津秋敏的《沙加》制作组来说有着深远寓意。《沙加 开拓者解体真书》曾经多次提到了《浪漫沙加4》这个字眼，在1996年SQUARE放弃任天堂硬件平台加盟索尼PS前夕《浪漫沙加4》的剧本已经基本完成。在事后《沙加 开拓者》发表会中河津如此回答记者质询：“对于我们来说《浪漫沙加》的时代已经过去，《沙加 开拓者》代表着全新的开始。但是这并不意味着《浪漫沙加》将彻底终结，我可以保证这个名词将永远只属于任天堂的硬件平台……”Frontier对“《沙加》系列”的含义就是新的挑战、新的突破。

阴暗之间奏曲

“《浪漫沙加》系列”就好像是气势雄浑的英雄之交响乐，让玩家的心灵自始至终感受着创作者的激情。而《沙加 开拓者》与之区别的地方并不仅仅是



诸如人设、图像、叙事手法等表象化的东西，就像在夜风中传来如断时续的小提琴独奏，给人莫名的惆怅和寂寞。那种沁入心灵深处的忧伤挥抹不去……虽然并不喜欢《沙加 开拓者》这种压抑的灰色格调，但却无法否定其在渲染氛围时的空前成功！

充斥着腐烂气息的下水道、肮脏而又危机四伏的监狱、昏暗隔绝的贫民窟乃至积淀了许多年的垃圾堆，7个主人公的宿命就这样悄然地展开，不经意地交叉、重合……又再度演绎人生中惯常的擦肩而过。エミリア和半妖精アセルス这两个联袂历险的角色有着大致相同际遇，但透过不同的视角又仿佛两段彼此各异的旅程。一一体味每个角色常会产生奇妙的错觉：似曾相识的街道，似曾相识的丛林幽谷，周遭空间中依稀残留着匆匆过客的气息，又似乎能寻获前人遗落的些微道具和机械残片……所有的一切令我们不得不赞佩河津秋敏先生在剧本编排上的高超水准。



没有了帝王的举止斥遒、也没有了响彻云霄的战鼓号角，在广被诟病的颓废格调下是7段无奈的命运咏叹：老旧机械生命体的身世之迷、追寻杀夫真凶的怨妇、背负挽救种族衰亡使命的妖精、为了达到最强境界必须手刃孪生兄弟的流浪法师……这个游戏的可贵之处就是让玩家能够彻悟到“命运任天”的真意。印象最深的一幕是，当游戏尾声时白蔷薇姬终于从时空甬道中走出来，聆听她懵懂的言语不禁发出了会心的轻笑！

《沙加 开拓者》战斗系统的最大魅力就是“连携”。本作对单独个人技能的伤害值进行向下修正，连携技的HIT数就成了制胜的关键。任何技与术都能自由组合并重复叠加，于是乎诸如“塔. 塔. 塔”、“多段. 多段. 多段斩”等有着古怪名字的连携技成为玩家之间挑战攻击伤害值最高纪录的利器，暴风骤雨般的连续打击能轻易给予敌人数万点的打击。小泉今日治一直梦想着赋予RPG战斗系统能匹敌格斗游戏爽快感的心愿终于得到了充分展现，完全贯彻连携系统后的成就感是至今为止任何RPG战斗模式都无法达到的！在采用多视角战斗场景后历代以来受到美誉的阵形系统被完全取消，或多或少削弱了战斗系统的传统魅力。术系统在本作也有了相当大的改进，增加了“时”、“印”等新的法术种类，游戏中的角色必须具备“资质”才能够习得相应的法术。术在《沙加 开拓者》的战斗系统中的实用性达到了系列作的最高峰，甚至有些术具有类似《浪漫沙加 2》中的“时间停顿”那样颠覆平衡性的威力。

《沙加 开拓者》是作为衬托《FF Ⅶ》的众多绿叶之一而发表的，SQUARE对两部系列大作截然反差的宣传力度让人顿生瑜亮之叹，在制作规模上《FF Ⅶ》的开发团队最多时达到 200 人以上而《沙加 开拓者》则仅维持着通常约 30 人的规模。资金方面的差别更是天渊之别……但是河津秋敏似乎并不太郁闷，游戏中的七段剧情都完成后可以进入一个名为“SQUARE 第二开发部”的领域，河津秋敏以及后藤贤治、小泉今日治等一批主要制作人员畅谈了利用高性能制作软件的感想。似乎所有人都不约而同地把《沙加 开拓者》视作一次初步的尝试，坚信全新的系列终会达到新的艺术高峰。

时代在变、SQUARE也在变，意气扬扬的众人并没有意识到这是他们最后一次并肩协作，此后不久后藤贤治等一批骨干份子相继因各种原因离开了SQUARE，离开了他们曾经铸造辉煌的舞台……

理想与现实

《沙加 开拓者 Ⅱ》发售于 PS 主机和 SQUARE 最鼎盛的时期，但销售数字却是历代以来最低的，如果没有《FF Ⅷ》大轰动的余波泽及恐怕连 75 万套这样的销量也很难达成！

这个游戏的初衷相当具有革命意义。河津秋敏负责剧本策划的工作量数倍于前作，完全贯彻了其多点视角的思想来进行创作。以皇帝ギュスターヴ和探宝猎人ウィル. ナイツ两条并行的主轴并辅以众多紧密关系者的视角倾情演绎了一幕百年历史。在一个法术盛行的世界里出身皇帝家的ギュスターヴ自幼因为不能使用法术而被其父王流放到异国，成年后这个野心勃勃的青年在ケルヴィン等友人的协助下夺回了王位，他利用武力和权谋逐步取得了大陆的主导权。正当这个蔑视命运的王者向黑暗中的未知势力发动攻势时却不幸被命运的漩涡所无情吞噬……ウィル. ナイツ是クヴェル探宝者世家的后裔。所谓的“クヴェル”就是古代文明遗留下来的那些可以发动法术的神奇宝藏，从小父



母双亡的ウィル出于对世界的憧憬毅然告别抚养他成人的亲属，走上了和先人同样的探险之路。当他接近父母失踪的蛮荒地域时终于了解到一个不为人所知的可怕黑幕，为了消灭在暗中迅速膨胀的邪恶力量，不惜与之共同葬身于万倾碧波中！但是ウィル的牺牲并没有彻底摧毁邪恶，其子孙继续完成着其未竟的使命。游戏登场的主要角色纷繁杂沓多达数十人，在视点切换的表现手法上比以前的作品更为多样化；或倒叙、或插叙、或点状推移、或蜻蜓点水，可谓无所不用其极。

《沙加 开拓者 Ⅱ》剧本的厚重感和复杂程度在笔者所知的范围内恐怕只有松野泰己的不朽名作《Tactics Ogre》（俗称的《皇家骑士团 2》）堪与比拟。表述形式多样化上前者胜于后者，但真正的艺术成就后者远远凌驾于前者。策划人水准的优劣主要就是看把握剧本的能力，松野泰己虽然秉承了传统的一主角制但却借助高超的视点推移剪切手段恰到好处地烘托了气氛。为了让玩家了解复杂的历史背景和人物《皇家骑士团 2》设计了广受好评的データベース机能，玩家能十分便利地搜索检阅被提及的重要关键词。相比之下《沙加 开拓者 Ⅱ》在系统的亲和力上就远为逊色了，玩家对浩如烟海的设定资料无所适从而使投入度大幅下降。在剧本安排上河津秋敏也贪多务得，如此复杂的剧本根本不是区区那些容量可以承载的。为了压缩高昂的制作成本对剧本进行了删削，很多关键点都未能向玩家交代导致形神俱失，在日本相关 BBS 上“ウィル. ナイツ的神秘妻子”和“ギュスターヴ13世之空中楼阁”是两个经常被提及的笑话！看似复杂的剧情终因策划人能力所限和制作成本等缘故而无法得以全貌示人，玩家的感情无法融入的关键是角色的频繁更替严重割裂了游戏的流畅度，完全没有《皇家骑士团 2》那种创造历史的成就感。



在“《沙加》系列”专长的战斗系统上也饱受鞭挞，进一步屏弃了阵形等传统特色，觉悟时电灯炮闪亮刹那的快感已经荡然无存。在技的连携上也远不如前作那样具有亲和力。在术的使用方面アニマ ツール クヴェル是独立于其他作品以外的崭新设计。滨涡正



志接替离社的后藤贤治担当游戏作曲也引起了不少人的置疑。平心而论滨渦的音乐素养要高于后藤贤治，但在区分“音乐”与“游戏音乐”的把握程度上就大为欠缺了。虽然在表现中世纪风格的音乐上有着不俗的作为，但其中搀杂着过多游离于主题的自我意识让玩家无法获得和后藤贤治作品同等的投入感。在《沙加 开拓者 II》中最值得称道的大概只有小林智美先生主持的美工设定了，突破了以往的硬件性能限制使得小林的唯美画风得以尽情展现，整个游戏采用了水粉画的表现手法带来了强烈的视觉冲击，这在当时泛滥的3D化风潮中亦堪称另类！

“过去承载着现在的萌芽、现在背负着未来的基础”这是数百年前哲人的至理名言，河津秋敏勇于突破的精神值得称道，但完全将过去遗产割舍的结果惟有失败一途。

何日君再来

最近在网络上流传着一张后被证实系同人伪造的所谓PS2《浪漫沙加4》的宣传海报，此举表达了包括笔者在内广大玩家的共同心声——期待着《沙加》新作尽快出现并再铸往日辉煌！

1000个日夜能让人遗忘很多的东西，但《沙加》留给TV游戏产业和我们广大玩家的那些伟大的创造却并不是能轻易磨蚀的。每当我接触到GB掌机上的RPG游戏就不禁想起那开创风气之先的《魔界塔士 Sa · Ga》；每当在媒体上看到高桥哲哉、光田康典等人意气风发的样子仍不免记起他们籍籍无名时在《沙加》制作组的作为；每当目睹连篇累牍追捧“《FF》系列”的评论更会念及那个曾与之瑜亮一时的同社名作。昔日多少巨星汇粹、昔日何等光彩荣耀，如今都以上阳白头话玄宗那般遥远虚渺……

曾经有一个朋友对“《沙加》系列”的浮沉起落做了相当精辟的解释：“一个以求新求变作为卖点的游戏很难保持长盛不衰，因为必须不断投入大量资金用于开发和对新创意进行重点宣传，此外主要制作人也要一直保持着旺盛的创造力。如果以上两点稍有或缺便可能失败！”或许“《沙加》系列”最初确立的消费层就注定了永远无法比拟《FF》的销量，一个以Core User为主的游戏和一个全消费层对应的游戏之间的价值本身就不能用单纯销售数字来衡量！SQUARE的领导层过于注重销量而将《FF》视为绝对战略重点而贬抑了其他知名品牌的推广，作为局外人的笔者虽然无法了解SQUARE的真实内幕，但却从2000年末日本《电击》杂志对高桥哲哉的访谈中窥探到了隐约：“SQUARE社内艺术家气质的员工很多彼此竞争意识相当强烈，坂口博信副社长的人脉也相当之广，约三分之一以上的职员唯其马首是瞻……”(以上高桥哲哉氏的冲击发言，时坂口博信就任SQUARE副社长)

最近在海外媒体上看到一篇游戏与性格的文章深受启发：不同的性情决定了玩家对不同游戏的好恶、游戏开发者的不同性格和心理活动也同样真实反映到制作的游戏中。例如天真烂漫的宫本茂的拿手好戏就是《马里奥》这样让人感受快乐的作品、热中情色的小岛秀夫则不时在他的《宇宙骑警》、《MGS》等游戏含蓄地真情流露一把、性格沉默寡言的松野泰己的所有作品的历史背景都十分灰暗悲凉……如果用上述的论调去分析河津秋敏在制作“《沙加 开拓者》系列”的时候心情多半并不畅快，两代作品的格调相当哀挽悲壮完全迥异《SA · GA》与《浪漫沙加》时期的豪放洒脱，对此我们只能姑妄言之。但是在《沙加 开拓者 II》发售后权威媒体出现了“仰赖《FF VIII》猛威之余荫最终70万套突破……”这样的刺目字眼，河津先生的自我感觉肯定不会太好。

在去年夏秋之交曾经传扬着SQUARE将永远终止《沙加》和《圣剑》两大经典开发的消息，虽然明知是不实之言仍感到十分郁闷。《沙加》这样为推动TV游戏产业的作品式微若斯，不但是SQUARE的耻辱同样也是整个游戏的悲哀。在日益商业化的进程中将不断有牺牲者倒下，玩家的目光越来越聚焦于《FF》、《DQ》、《马里奥》等少数超大作，长此以往将会造成游戏文化的僵化最终停滞不前。玩家期待着回归到群芳争艳的黄金时代，SQUARE、任天堂等主力软件商也逐渐意识到《FF》、《马里奥》等并不能代表游戏的全部，积极探索回归原点的途径。



我坚信沙加系列终有重现江湖的这一天，愿意为此再等待三年甚至更长……

且问一声：“何日君再来？！”

音乐是反映时代的明镜。从1950年到2000年，50年间日本音乐界诞生了不少杰出音乐人。音乐固然是变幻莫测的，但在时代发展的社会大背景下，仍旧有迹可循。他们当中大约有10位音乐人，自觉不自觉地依据时代要求创作，领导了音乐发展的潮流。这些音乐巨人的作品，代表了不同年代人们的生活状况和内心需求，如今听来，依然能感受到时代的脉搏。

Darkbaby 的恶趣味：美空云雀——一代演歌女王

1950年，战后的日本，吃不饱的年代。美空云雀的歌声不仅仅是听觉的享受，更安抚了多少颗脆弱的心灵。1937年5月29日，她出生在日本横滨市。儿时的她就在舞台、电影等表演中显露出惊人的天赋。1949年黄莺初啼，“河童”、“悲伤的笛声”。当时的她只有12岁，虽然从90年代的SPEED开始，低龄化已成为一种趋势，但在那时，12岁的女孩又演电影，又唱主题歌，是很稀奇的事。当时有舆论批评她太过早熟，但她丝毫不逊成人的声线终于折服了广大听众。后来的作品有：“苹果民谣”、“悲伤的酒”、“火红的太阳”、“头发乱了”、“川流不息”等等。现在听来，无一不是经典老歌，经得起岁月洗刷。1987年美空云雀一病不起，但第二年仍坚持抱病在日本武道馆举办了个人演唱会，在最后一场演唱会谢幕时她唱起那首度身订造的“云雀”的那一刻全场观众一片悲泣之声……次年这颗伟大的巨星陨落了，享年仅52岁。日本政府追赠她国民荣誉奖。确实，她对日本音乐界的功绩，可用“战功赫赫”来形容。她的歌声是一段日本音乐史，即使世代交替，依然能永远流传下去。

说到美空云雀，很多人都以为她是演歌女王，其实她多才多艺，不论是JAZZ，还是拉丁舞曲、民谣，都十分擅长。这里特别推荐大家听一听“星尘”、“A列车远行”，其中的英文部分咬字清晰，流畅自然，对外语的把握非常到位。如果那时她去了美国发展，又会是怎样的一番前景呢？

1966年的“悲伤的酒”以及后来的“火红的太阳”都获得了很大的成功，但从那以后，她的曲风不再变化，渐渐固定成演歌一派，艺术的舞台也变得狭窄了。畅销曲依旧不少，像晚年的代表作“爱灿灿”、“川流不息”等，词曲堪称一流，但若不是由美空云雀来演绎，恐怕会逊色不少。她的唱腔沉稳安静，细细咀嚼歌词意境，直指人心。时至今日，仍有许多歌手翻唱她的歌曲，尤以港台居多……徐小凤曾经被戏称为“港岛云雀”，无论曲调、台风都刻意模仿之！

历史记载着这位演歌女皇的辉煌历史：

日本第一位被允许树立纪念铜像的女艺人。

日本至今为止发表曲目最多的女歌星——总共演绎了近4000首歌曲其中约一半为自己创作。

日本至今为止销售数字最高的歌星——磁带、唱片等累计销售突破了8000万。



相信每一位玩家都曾经碰到过令自己痴迷的游戏。将其爆机十数遍甚至数十遍后，你最期待的事肯定就是能够早日玩到它的续作。很多游戏都能满足你的愿望，如《最终幻想》、《生化危机》，续作一部接一部。但是也有很多游戏从此就没了下文，只剩下众FANS年年失望年年望。不过玩家就是游戏制作者的衣食父母，如果有很多人都期待的话，他们当然不会视若无睹，这样离大家玩到续作的日子就不远啦！所以千万不要小看了这个问题哟！

梦的延续

特别报道：你最希望哪些游戏推出续作

日本玩家最希望推出续作的游戏

说到这种游戏点评，自然少不了现代电视游戏的发源地、一衣带水的邻邦日本了。下面就先让我们来看日本玩家最希望哪些游戏推出续作吧！

1 任性的桃天使

PS/KONAMI/1998年8月27日发售

究竟哪个游戏能够获得第一名呢？答案竟然是这个《任性的桃天使》，很出乎我们的意料之外吧。看来意识形态的不同不容小视呀！日本群马县有一位狂热的“桃天使”迷：松本直人（高中生），听说这个活动后马上展开行动，在短短的两周内足足募集了一千多人的签名。有如此狂热的FANS，看来桃天使第一也不足为奇了。《任性的桃天使》的故事非常简单，主人公为了帮助自幼青梅竹马的女友桃姬寻找亲人，一起周游日本，顺便讨妖除魔。途中他们遇到了很多敌人，其中一些敌人被打败以后感于主人公的“美色”加入了队伍，当然这些敌人也都是美女哟！整个游戏其实就是一部动画片，只是在关键时刻会出现一些分支，故事会根据玩家的选择而发生变化。游戏的人设也相当不错，再加上子安武人、桑岛法子等著名声优的倾情演出，实在是很吸引人。不过整个游戏没有中文字幕（废话），所以大家是否能看懂故事情节，这就要看个人的悟性了。因此这游戏在中国玩家里没有引起太大反响也就不奇怪了。



游戏的续作于1999年3月18日推出，完全版于同年9月2日在DC上发售，成为DC上少有的佳作之一，同时也是KONAMI在DC上推出的为数不多的游戏之一。整个游戏和PS版没有什么变化，完全是KONAMI敷衍DC的应景之作而已。日本动画的高产、多产，大家想必心中早已有数了。对于这样一个全动画的游戏，再加上有众多FANS的深情呼唤，推出续作绝对只是早晚的事情。

2 最终幻想战略版

PS/SQUARE/1997年6月20日发售

获得第二名的游戏就容易接受得多了。这款作品是《皇家骑士团》的生父、王牌制作人松野泰己跳槽至SQUARE后的第一部的大作，甫一出手销量就过了百万。（松野泰己加入SQUARE后的另一部作品《放浪冒险谭》和任天堂的《塞尔达传说 时之笛》、南梦宫的《灵魂能力》是如今仅有的三个满分之作。）就凭“松野泰己”这四个字，再加上宏大的剧情、绝妙的构思，游戏中还有当时红遍世界的《最终幻想Ⅶ》里的角色登场，成功是理所当然的。



游戏的人设是吉田明彦。

3 天外魔境

PC-E CD-ROM2/HUDSON/1989年6月30日发售

家用机史上最早采用CD-ROM的主机是20世纪80年代末诞生的PC-E CD-ROM2。PC-E上的最佳游戏就是《天外魔境》，它的音乐是由曾获得奥斯卡奖的著名音乐制作人坂本龙一制作的，再加上广井王子天才般的想象力，游戏一下子获得了许多狂热的FANS。整个系列在日本一向都很受欢迎，后来还推出了一个街机版的FTG。系列的最后一作是SS上的《天外魔境 第四默示录》。



续作何时有……

4 女神侧身像

PS/ENIX/1999年12月9日发售

以北欧神话为背景的波澜壮阔的RPG。游戏的实际制作者是TRI-ACE，但沾光最多的还是ENIX。这个游戏想必大家已经相当熟悉了，因此就不再多说了。不过需要指出的是本游戏在日本拥有相当多的女性FANS。

TRI-ACE一向以慢工出细活闻名，整个PS时代只出了两个游戏：《女神侧身像》和《星之海洋2》，但这两个都是精品。续作肯定会有，不过故事也许要换了。我们要做的只有一件事，JUST WAIT！



←这个游戏推出PS2版的时候，就是很多玩家买PS2的时候。

5 街

SS/CHUNSOFT/1999年1月22日发售

CHUNSOFT的得意之作，音乐小说式游戏的经典之作。本游戏曾获日本第三回CESA（电子游戏软件协会）大奖的最佳剧情奖，其素质可见一斑。



→这种纯以剧情取胜的游戏，国人恐怕……

6 侦探神宫寺三郎

FC/DATA EAST/1987年4月24日发售

老牌厂商DATA EAST的代表AVG，第一作于FC磁碟机上登场。游戏严密的逻辑性、扣人心弦的故事，令玩家无法自拔。不过您日语不过关的话，就无法体会到这种游戏的精髓。



↑系列最新作是PS上的《灯火消失的瞬间》。

7 NIGHTS

SS/SEGA/1996年7月5日发售

SS时代最令人怀念的作品之一、SONIC TEAM的经典之作。整个游戏在梦中的奇幻世界里展开，中裕司丰富的想象力在游戏中发挥得淋漓尽致。值得一提的是这个游戏还对应土星专用的ANOLOG摇杆。

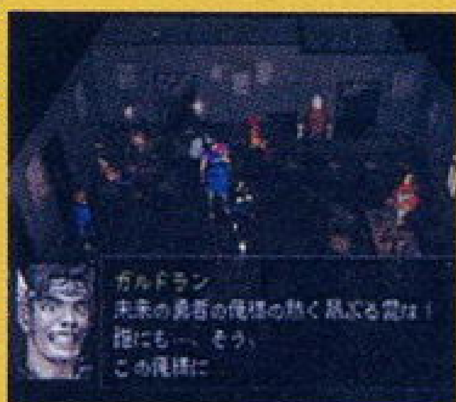


↑游戏还推出过圣诞特别版。

8 佣兵传

PS/光荣/1999年10月7日发售

光荣杰出的RPG作品，有着很强的SLG要素。游戏讲述的是作为一名佣兵的生活。游戏的自由度非常大，中世纪的世界观给人留下了非常深刻的印象。



→本游戏的人设由末弥纯担任，在日本具有很高的人气度。

9 泪水晶传说

PS/SQUARE/1999年10月14日发售

SQUARE的优秀A·RPG作品，鲁乌和敏特为了找到传说中的泪水晶而展开冒险。游戏中登场的角色设计得非常可爱，游戏的整体风格非常清新。



→本作日本销量15万，不过现在看来还是很受欢迎的。

10 超时空之轮

PS/SQUARE/1999年11月17日发售

SFC超人气大作《时空之轮》在无数玩家的强烈要求下终于推出了续作。虽然没有了堀井雄二、鸟山明、光田康典三巨头的参与，但游戏依然魅力十足。



→在两个世界不停变换的剧情给人留下了非常深刻的印象。

11 FC侦探俱乐部

FC/任天堂/1988年4月27日发售

FC磁碟机上的杰出AVG，分为前篇和后篇。当时仅仅利用8位机简陋的机能就做出了非常棒的恐怖气氛，可惜我辈玩家当时对此类游戏自是无人问津。1998年系列的第三作在任天堂POWER上推出。该游戏虽然名为第三作，其实就是第二作的复刻版，不过仍然获得了很高的人气。



↑任天堂POWER就是任天堂的官方烧录卡。

12 蕾娜斯 古代机械的记忆

SFC/ASMIK/1992年11月13日发售

也许只有一部分从SFC时代走过来的玩家才会记得这个游戏吧，看来这也是一个相当不错的游戏。这是一个以不可思议的天体蕾娜斯为舞台的RPG，带有浓厚的科幻色彩。游戏的最大特征在于战斗画面操作异常简洁，只需要用到方向键就可以了。



→由加藤洋之、后藤启介绘制的插画深受欢迎。

13 梦幻之星在线

DC/SEGA/2000年12月21日发售

家用游戏机上的革命性作品，电视游戏史上的第一个真正意义上的网络RPG。相信各位就算没能体会过它的魅力，也一定听说过它的大名吧。顺便说一句，去年年底PC版刚刚发售，就立刻荣登PC游戏排行榜的首位。



→《梦幻之星在线》目前只推出了DC版，但NGC版和XBOX版也正在紧锣密鼓地开发中。

14 放浪冒险谭

PS/SQUARE/2000年2月10日发售

王牌制作人松野泰己参入SQUARE后的又一力作，同时也是史上第三个被日刊《FAMI通》评为满分的游戏。游戏的故事情节非常复杂，游戏系统非常具有特色。独特的世界观和人设都令人无法自拔。不过本游戏在我国玩家中似乎并不是太受好评。



→《放浪冒险谭》的PSoneBOOK廉价版即将发售——买！

15 永恒的阿卡迪亚

DC/SEGA/2000年10月5日发售

DC上的最强RPG作品，女性制作人小玉理惠子的杰作。相信DC迷对这个游戏一定有着非常深厚的感情。游戏描述的是"空贼"的故事，玩家操纵着庞大的飞空船在晴空中到处冒险，而发现物的设定更是点睛之笔，极大地增强了游戏性。



→本作即将在PS2和NGC上重新推出，但新作杳无音讯。

16 速配物语

PC-FX/NEC INTERCHANNEL/1998年4月24日发售

知道这个游戏的人真是不简单，因为这个游戏是PC-FX上的游戏，恐怕普通玩家连PC-FX这台主机都没有见过。游戏的主人公要在一个月内找到自己的意中人，而此时主人公家里所开设的旅馆里突然住进了母女三人，于是一场"轰轰烈烈"的恋爱故事拉开了序幕。



→印象中NEC好像专门代理这种游戏。

17 重装机兵

SFC/DATA EAST/1991年5月24日发售

DATA EAST最杰出的RPG，全系列共有三作，国人感情最深的应该是FC上的第一作，后来还被汉化。本系列的特色在于主人公可以乘坐战车参战，战车能力的提升是通过改造部件、购买装备来实现的。不过自ASC II放弃续作的制作后，就没有新作的消息了……

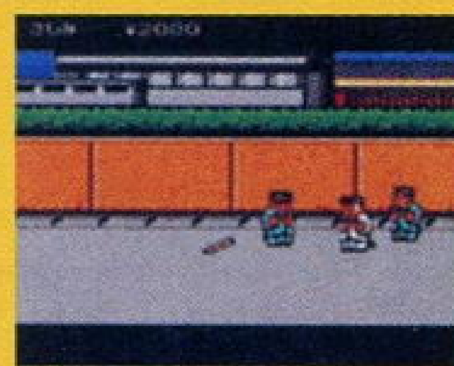


→令人感动的怀旧画面。

18 热血硬派

FC/TECHNOSOFT/1987年4月17日发售

TECHNOSOFT的代表作，从1987年到1993年红遍FC、SFC、GB的ACT名作。它的每一作如《热血格斗足球》、《热血格斗传说》、《热血高校》等等都是老玩家心中的最爱，那个样子憨憨的大头国夫君早已深入人心。

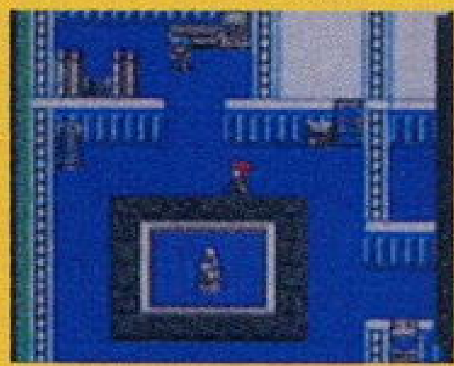


→国夫君的名字是前TECHNOSOFT的社长泽邦夫根据自己的名字亲自设计的。

19 拉格朗日分割点

FC/KONAMI/1991年4月26日发售

带有浓厚科幻色彩的RPG大作，以独特的武器合成系统作为卖点。本作是由KONAMI和《FAMIMAGA》杂志（现已停刊）合作的。角色设计者是著名漫画家细野不二雄，在日本颇有人气。其中部分角色在KONAMI后来的作品《幻想水浒传》里还登场过。



→不知在那个年代有多少人听说过这个游戏。

20 久远之绊

PS/FOG/1998年12月3日发售

FOG公司最有口碑的游戏，游戏方式以电子小说为主，男女主人公的恋情横跨平安、元禄、幕末和现代四个年代，女主人公高原万叶悲惨的命运一直是FANS们心中解不开的死结。游戏的主题没有什么明显的善恶之分，需要玩家爆机多次后慢慢体会。



→DC版《再临诏》增加了一个"全灭"的悲惨结局。

21 圣剑传说

GB/SQUARE/1991年6月28日发售

SQUARE最有名的A·RPG"《圣剑传说》系列"就有如"《最终幻想》系列"的外传一样。系列最新作是1999年PS上的《圣剑传说》，不过现在圣剑小组已经跳槽到了任天堂并制作了《魔法假日》，所以FANS的梦看来要……



→由于SQUARE与任天堂交恶，GBA的《圣剑传说》……

22 鲁多拉的秘宝

SFC/SQUARE/1996年4月5日发售

SFC末期SQUARE的幻之大作，曾一度被讹传为《浪漫沙加外传》的经典RPG。玩家需要在16日内消灭邪恶，拯救世界。游戏共有三位主人公可以选择，将三位主人公的剧情完成之后就会出现最终章。游戏最大的特色在于加入了所谓的"言灵创造系统"。



→本作的销量只有区区10万套。

23 凝望骑士

PS/KONAMI/1998年3月19日发售

由KONAMI和广井王子的RED COMPANY（现已改名为RED ENTAINMENT）联手打造的恋爱SLG，游戏系统和KONAMI另一大作《心跳回忆》非常接近，可以称为"中世纪版《心跳回忆》"。不过主人公的成长部分要强于《心跳回忆》，值得一玩。



→本作的续作是同年发售的RPG《凝望骑士R》。

24 TO HEART

PS/LEAF/1999年3月25日发售

从PC上移植到PS上的美少女恋爱游戏《TO HEART》，共有8名性格各异的女角色登场。游戏进行方式接近电子小说，另有大量的迷你游戏。本作虽然名气极响，但玩这种游戏要有一定的日文水平才行，否则肯定玩不下去。



→以本作为蓝本制作的格斗游戏《QOH》也相当受欢迎。

25 半熟英雄

FC/SQUARE/1988年12月2日发售

世界观类似中世纪的SLG，SQUARE的练手之作。游戏共有3个剧本可供选择，有四季变化的设定，画面音乐在FC上都属上乘。游戏最大的特征就是可以念咒从蛋中召唤出类似召唤兽的东东来攻击敌人。继第一作《天下泰平记》后，在SFC上又推出过强化版。



→SQUARE已于WSC上推出同名复刻版。

26 幻想传说

SFC/NAMCO/1995年12月23日发售

以实时方式进行的幻想RPG。游戏最具魅力的设定就是战斗需要玩家手动控制操作，各种动作都要通过输入对应的指令才能实现。多姿多彩的必杀技系统也是游戏的一大特征。此外，系列每一作的主题歌向来都是卖点之一。



→系列共四作，最新作《永恒传说》于2000年在PS上登场。SFC版《幻想传说》的人设由藤岛康介担当。

27 光明力量

MD/SEGA/1992年3月20日发售

《光明力量》是MD最受欢迎的游戏之一，它在中国玩家心目中的地位也是至高无上的。系列的最新作是在SS上登场的《光明力量Ⅲ》，但《光明力量》的3D化没有成功，至今玩家心目中对"《光明力量》系列"最美好的回忆依然停留在MD时代。



→不知GBA的《光明之魂》算不算是续作。

28 クロス侦探物语

SS/DIGITAL TOKYO/1998年6月25日发售

一家非常陌生的公司制作的不知名游戏，能获如此殊荣实在值得庆祝。游戏类型为本格派推理AVG，全游戏分为七章，玩家要控制主人公四处收集证据，并对得到的情报进行分析。值得一提的是女主人公是由著名声优横山智佐小姐（曾为《樱大战》的真宫寺樱配音）配音的。



→本作还推出过PS版。

29 圣龙传说

SFC/SQUARE/1996年2月9日发售

SFC末期的精品。游戏的系统设计得非常不错，很好地把养成和战斗二者有机地结合起来，而且剧情非常感人，游戏的难度也非常高。不过本作对SQUARE来说是一段惨痛的回忆，当年在任天堂的"陷害"之下SQUARE险些倒闭，所以能否推出续作实在是个未知数。

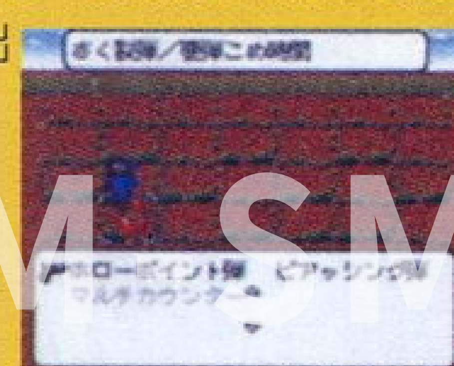


→这条已经灌养的龙上战场，那种成就感无与伦比。

30 LIVE A LIVE

SFC/SQUARE/1994年9月2日发售

SQUARE非常优秀的RPG。整个故事分为独立的七章，每一章无论是在剧情、画面、音乐和风格上都有本质的不同，甚至连系统都不一样，但每个故事又都能叙述得完整而感人。本游戏是多名大漫画家的联手之作，现在看来要推出续作几乎不可能。



→《名侦探柯南》的作者青山刚昌也参与了游戏的人设。

本刊读者票选最希望推出续作的游戏 30 名

好，看完了日本玩家的票选结果，现在来看看中国玩家的选择吧！早在去年12月B的调查表中我们就已经向读者展开了调查，结果如下。大家可以结合日本玩家的票选结果来对比一下，看看差别到底有多大。注意：为了使评选的结果更具参考价值，像《最终幻想》、《生化危机》这些肯定会推出续作的游戏不算在内。

名次	游戏名	机种	厂商	类型	发售时间	日本排名
1	恶魔城	FC	KONAMI	ACT	1986年9月26日	115
2	吞食天地	FC	CAPCOM	RPG	1989年5月19日	177
3	莎木	DC	SEGA	FREE	1999年12月29日	35
4	魂斗罗	FC	KONAMI	ACT	1988年2月9日	134
5	女神侧身像	PS	ENIX	RPG	1999年12月9日	4
6	恐龙危机	PS	CAPCOM	AVG	1999年7月1日	—
7	寄生前夜	PS	SQUARE	RPG	1998年3月29日	64
8	幻想传说	SFC	NAMCO	RPG	1995年12月23日	26
9	街头霸王 II	ARC	CAPCOM	FTG	1991年2月6日	—
10	梦幻模拟战	MD	MASIYA	SLG	1991年4月26日	166
11	前线任务	SFC	SQUARE	S·RPG	1995年2月24日	61
12	光明力量	MD	SEGA	S·RPG	1992年3月20日	27
13	射雕英雄传	PS	SCE	RPG	2000年11月30日	—
14	超级忍	MD	SEGA	ACT	1989年内	—
15	龙骑士传说	PS	SCE	RPG	1999年12月2日	37
16	格兰蒂亚	SS	GAMEARTS	RPG	1997年12月18日	—
17	忍者龙剑传	FC	TECMO	ACT	1988年12月9日	166
18	大航海时代	FC	KOEI	SLG	1991年内	—
19	三国志 II 霸王的大陆	FC	NAMCO	SLG	1992年内	—
20	异度装甲	PS	SQUARE	RPG	1998年2月11日	34
21	皇家骑士团 奥伽战争	SFC	QUEST	S·RPG	1995年10月6日	97
22	浪漫沙加	SFC	SQUARE	RPG	1992年1月28日	46
23	热血硬派	FC	TECHNOSOFT	ACT	1987年4月17日	18
24	光之继承者	MD	SEGA	A·RPG	1995年内	—
25	双截龙	FC	TECHNOS	ACT	1988年4月8日	177
26	幕末浪漫 月华的剑士	ARC	SNK	FTG	1998年1月29日	149
27	纵情跳跃	PS	ENIX	MUG	1998年内	—
28	格斗三人组	MD	SEGA	ACT	1991年内	—
29	幽游白书 魔强统一战	MD	TREASURE	FTG	1994年9月30日	166
30	露娜 银色之星	MD	GAMEARTS	RPG	1992年6月26日	62

不难看出，在这些游戏中有很多都是FC、MD上的老游戏，而且这些游戏在中国玩家心目中的知名度都相当高。日本玩家的票选结果中，前30名内只有《女神侧身像》、《光明力量》、《热血硬派》、《幻想传说》4款游戏入选，可见意识形态的不同的确不容小视。比较意外的是《射雕英雄传》的入选，因为这款游戏的口碑并不好。不过大家都从它身上看到了家用机游戏中文化的曙光，因此对它的续作非常期待，当然这里所说的续作并不一定非得是《神雕侠侣》或《倚天屠龙记》。

读者点评精选

湖南毛明评《吞食天地》：只要是和《吞食天地》、本宫广志有关的东西我都喜欢，不管是RPG还是ACT，也不管是家用机还是街机，总之出一个玩一个。

江西徐彪评《幽游白书 魔强统一战》：一看到这个标题，我就想起了过去和朋友们四打的那段快乐时光，也想起了当年为了一个四打分插器被奸商狠宰一刀的沉痛往事……

武汉张雷评《热血硬派》：真希望快出续作呀，最好是出在DC上，这样就可以享受一下四打的乐趣了。

吉林刘赢征评《露娜 银色之星》：希望推出《LUNAR 3》。相信在这个世界上还有许多和我一样的LUNAR FANS，虽不及《FF》系列的FANS那么多，但我们期待的心，一点也不亚于他们对"《FF》系列"的盼望。衷心希望LUNAR的优美之光再次照耀大家的心房。

武汉陈白烈评《纵情跳跃》：虽然玩《纵情跳跃》的人没有《DDR》那么多，但在我心目中它是至高无上的。每天晚上我不听几遍SHORTY的歌声就无法入睡。

上海赵春明评《魂斗罗》：想当年我在FC上玩的第一款游戏就是《魂斗罗》，冲底之后再冲……《魂斗罗》的每一系列我都玩了，而现在似乎科乐美已经忘了曾经让它辉煌过的游戏，真让人遗憾。

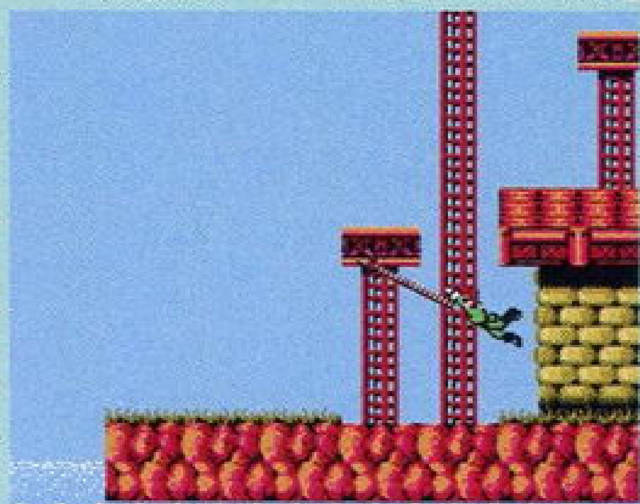
上海程锡麟评《光之继承者》：其实我买DC就是看到某杂志上说DC将会推出《光之继承者3》，而且主人公将会以3D形态出现。我对AVG和A·RPG非常感兴趣，而《光之继承者》是我惟一玩过十几遍的游戏，等级99，宝石54颗，究极武器全部到手，包括所有的隐藏路线也都去过，解谜成分也颇高，爽快感也不差。总之这是一款游戏性非常高的游戏。但愿续作不要在PS2、NGC、XBOX上出现。

多边形

化解危机

《化解危机》是多边形最喜欢的一款射击游戏，独特的回避系统令光枪射击游戏的战略性提高不少。除去PS版的外传《泰坦计划》，NAMCO共在街机上推出了三款系列作品，最新作手持冲锋狂扫的《CRISIS ZONE》也是1998年的事情了。对于新作的要求：仍然采用回避的系统，无论主角是谁，无论手持的是手枪、冲锋枪还是火箭筒，只要是最新作就足够了！完全相信NAMCO的能力！（附：本人更喜欢《千钧一发》这个名字）

希特勒复活



CAPCOM的经典ACT，含有朴素的AVG成份。FC上的此作本是街机同名作品的移植作，但FC的移植版加入了大量的全新要素，特别是主人公用一根飞爪来实现跳跃等动作的设定，令游戏乐趣呈几何级数上升。数月前再次重温此游戏，惊奇地发现如此优秀的游戏，其制作者总数竟然不超过十个人！实在是令我佩服不已。

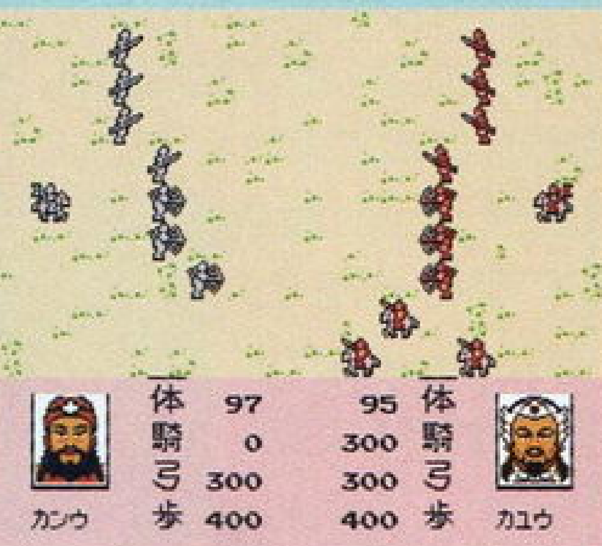
名将



一想起这个游戏，我就忍不住会心一笑，因为这个游戏给了我太多的欢乐。想当年四个人龟缩在角落里拼命地按键却被第三关BOSS一刀挥为八截的情景，即使是在街上我也忍不住要捧腹大笑。如果要出续作，一定要在街机上，一定要是2D的，一定要能四打。假如梦想成真，此生无憾！

邪魔天使

霸王的大陆



NAMCO公司于1992年为任天堂FC制作的历史战略类游戏，容量为2M，带电池记忆。说来好笑，当初为了这么一个啥也看不懂的游戏熬了无数通宵，最终导致补考N科课程。国内引进时瞬间造就了一批三国历史研究者，其风靡的程度由此可见一斑。简单的操作，乐趣十足的战斗，以及大量可供挖掘的秘密，成功就是这么简单。

女神侧身像

在国内有多种译名，例如：《女神传说》、《北欧女神传》等。

1999年诞生于PS上的经典，它抛弃了公式化的作战系统，创建以按键攻击的新系统，使得整个游戏更具趣味性，把游戏者的投入感提升至最大。同时引发了无数玩家从各种角度探析这个神话世界秘密。

近乎完美的系统更衬托了它史诗般的剧情，三分浪漫，三分凄凉，三分残酷，外带一分惊艳。它展现一种思想，那就是现实的麻木。

最终幻想战略版

1997年6月，一部让人痴醉的S·RPG诞生。凭借着电影式的剧情、复杂的人性解析、动听的音乐、匠心独具操作系统以及诸多有趣的秘密，最终成为销量过百万的S·RPG，也是PS上惟一的百万级S·RPG游戏。自行选择20种各具特色的职业，以及耳熟能详的FF系魔法、特技，能不让人期待吗？！

众小编心目中最希望推出续作的3个游戏

紫枫

荣誉勋章

不远处有两个遛狗的士兵正在抽烟，他们身旁架着一挺重型机枪。街头还时不时传来阵阵摩托声，那一定是那些令人讨厌的巡逻兵了。趁着盖世太保还没有出现就先解决掉机枪点吧！握紧枪杆，瞄准准星然后抠动扳机。只听"当！"的一声，子弹穿透钢盔的声音响彻整条小巷……以二战作为游戏背景的《荣誉勋章》在PS上一共推出过两个版本。表现不俗的它自然值得期待续作的推出啦！很想再次体验"独闯龙潭"的刺激感。

皇帝财宝

提到《皇帝财宝》，相信不少人仍记得MD中文版的那个变态BUG——在最终迷宫里会依次碰到父子俩，假如在和小孩说话前与父亲交谈过的话……等着重玩吧！记得我读书时是偷偷将这游戏打穿的，那时天天中午将音量调到最小偷着玩，而恰好那几天邻居拼命的播放BEYOND的《农民》这首歌，于是……当我现在听《农民》时，我的脑海里就不由自主地浮现出"皇"的游戏画面，很奇怪的感觉呢！无条件期待续作啦！

恶魔城

关于《恶魔城》这游戏我是不必多说了吧？原本它是被列入必出续作之列的，(也就是说不在不会在本栏目里提及了)但我担心最新的《恶魔城》会是3D版本的《恶魔城》。KONAMI的制作实力当然可以完全信任，但说老实话我还是期待2D版《恶魔城》的推出，不管是PS2版，还是GBA版，甚或是PS版。只要是2D版就可以重现那美丽（？？）的《恶魔城》，而且也只有2D版才能将小岛文美女士那超酷的绝美画风以及那而又充满死亡魅力的人设完美的带给大家。所以……2D版《恶魔城》期待中！

D·S

圆桌骑士



CAPCOM不灭的2D过关游戏经典之作，多少次令我魂牵梦绕，绝佳的平衡性和操作感让现今类似主题的作品都不能望其项背，可以说《圆桌骑士》是游戏时代的巨人，CAPCOM旗下首屈一指的"天之骄子"。但是从1991年推出街机之后，便石沉大海，虽然SFC上曾经推出过移植版，也不过是个"垃圾"而已。希望CAPCOM能够正视自己辉煌的过去，将这款游戏重新包装，利用最新最先进的3D制作技术推出其续作，我期待着……

第4次超级机器人大战

每一次听到"《机战》系列"推出新作，都默默祷告希望出现《第5次超级机器人大战》，可是结果总令我伤心。难道将时代背景设定在《第4次超级机器人大战》之后就这么难吗？还是寺田贵信已经在游戏系统上很难创新，不能达到设想中《第5次超级机器人大战》那样的高度吗？尽管我不知道答案究竟是什么，但保存着这样一丝希望也每每让我感到很快乐，也许幻想心目中所喜爱的游戏也是玩家在进行游戏之外的一种乐趣吧……

圣剑传说3

个人最推崇的SFC上的RPG大作《圣剑传说3》，到现在已经过去近10年的时光了，每当看到展示柜中那台"退役"的SFC，总能够让我回忆起玩《圣剑传说3》时的美好时光，它突破了一般RPG游戏单一路线的局限性以及指令式战斗的单调感，完美地引入动作游戏的成分和在当时看来超魄力的游戏画面，

一切都令人难忘，但眼前一切都化成了追忆。在"圣剑小组"主要成员转投任天堂门下之后，续作推出的可能性也无限地缩减了。别了，《圣剑传说3》……

GOUKI

阿比逃亡记



美国ODDWORLD公司的"《ODDWOLRD》系列"(日版名《ABE 'S ESCAPE》由RIVERHILL SOFT代理）是GOUK相当喜欢的一个系列，虽然该系列只在PS上出了两作，不过，其绝妙的关卡设计、高素质的CG动画以及游戏本身的难度一时还无出其右者。第二作增强了与同伴间的交流，更是乐趣十足！不过跨入新世代主机，XBOX上的3D版《OODWORLD》却怎么也无法让人提起兴趣……这样的游戏还是2D的好玩！因此要特别强调是"2D续作版"。(笑)

街头霸王II



从"II"到"III"再进化到3.3，《街霸》越来越完美。记得游戏的开发者船水纪孝曾经说过，除非是对系统进行一次大的变革，否则《街霸》新作是绝不会以"IV"来命名的！这就更让人期待了！无论怎么样，CAPCOM每年都会推出《街霸》的新作，今年会是什么呢？是"3.4"还是"IV"呢？

马里奥医生



如果续作能在GBA上推出的话，绝对是打发漫漫旅途的绝好游戏！没有太多的要求，只要画面、音乐重新制作就可以了！当然，4人对战机能是一定要有的！

纱迦

鲁多拉的秘宝

SQUARE于SFC末期推出的幻之RPG，4位主人公要在16天内打倒邪恶、拯救世界。游戏最大的魅力就是可以自己创造魔法，记得第一次玩的时候光造魔法就造了整整一天，把能想到的词语包括亲朋好友的姓名统统都试过了。不过最重要的是这个游戏对我来说有着特殊的意义，一想到它我就想起了已经久无音信的几位好友，所以我从此再也没碰过SFC版。但我确实又想玩这个游戏，于是我只能期待它推出续作。

忍者龙剑传



数次在"读编往来"中吹嘘的游历、TECMO的经典ACT大作。游戏的剧情非常出色，而且游戏采用了当时在FC上极为少见的过场动画来交代剧情，对我的震撼实在是太大了。游戏的操作感和游戏性也是一流的，偏高的难度更是吸引着我一次又一次地向它发起挑战。

打击者1945

STG的绝对精品、彩京的王牌作品。自从DC的《零式枪手2》推出之后彩京就再也没有新作的消息了，而我也再没有挑战的目标了。屈指算来，在《打击者1999》之后，"《1945》系列"已经有两年没有新作推出了。不过2002年是彩京成立十周年纪念，相信在如此具有纪念意义的年份里彩京一定不会让我们失望的。真希望能够早日玩到续作，唤醒蛰伏在我体内的那股战斗激情！打击者，前进！

慕容非

天地创造

号称SFC时代首屈一指的A·RPG，但是自从那次以后就再也没续作的消息了。这款游戏在日本权威游戏杂志《FAMI通》的玩家期待榜上一直高居不下，我也是十分期待。ENIX的游戏我不是十分喜欢，但她代理的几款游戏都非常优秀，像《女神侧身像》、《星之海洋》等都是极优秀的游戏，如今大部分游戏都有续作消息传出，惟独《天地创造》还没有任何消息，真是非常期待啊！

圣龙传说

印象中SQUARE好像只做过这一个S·RPG，也是SFC时代相当有人气的作品。游戏兼顾了养成、战略等要素，创意也是一流，但是没有续作让人觉得可惜，好多新玩家甚至都没听说过……"一流的公司做一流的游戏"并不是真理，SQUARE做的游戏却都是精品，只希望她能尽快从《最终幻想》电影版的失败中恢复过来，多为我们做点好游戏，相信这是大部分SQUARE FANS所期待的。

前线任务

这可是SQUARE的王牌SLG大作！从SFC开始就非常受玩家欢迎，PS上的两个续作也是大获成功。以机器人战斗为主题的游戏有好多，《前线任务》的风格独树一帜，玩家能组装自己所喜欢的机体，创造出拥有自己独特风格的机器人去战斗，还能把自己练就的记录和朋友对战。此外《前线任务外传——抉择》也是十分的好玩，真想早日看到她们的续作。

LIKY

剑之达人

不知有多少人还记得这款FC上的老游戏，但相信只要接触过它的玩家一定会对它印象深刻，我就是这样，这款游戏是我曾经在FC上玩过的一个最为难忘的ACT游戏，良好的操作感，奇幻的敌人设定，独特的升级、魔法系统在当时绝对是同类游戏的佼佼者。真希望它的续作能够推出，而且最好能够保持2D的风格。



武藏传

记得当初SQUARE在制作《武藏传》的时候就曾说过，希望《武藏传》以后能成为一个系列，在《武藏传》之后可能还会出现《小次郎传》等游戏，当时我对此也没有太多感触，直到后来我真正玩到了《武藏传》这个游戏，体会到它的无穷乐趣后，才开始对SQUARE所说的那些话感到无比的兴奋，对续作的期待之情也变得无比强烈，但是现在我们已经得不到任何这方面的消息了，不知道SQUARE许下的诺言何时才会实现呢?

大航海时代

《大航海时代》我是从FC上的Ⅰ代就开始玩起的，直到PS上的Ⅳ代，因此对此系列的感情是极为深厚的，记得最初玩Ⅰ代的时候整天抱着地理图册翻，从那时起就将世界地形弄得烂熟，现在想起那些真是怀念。进入PS2时代后的光荣整天就忙着做《决战》和《真三国无双》，似乎已经忘了自己还有一个宝玉揣在怀中，《大航海时代Ⅴ》迟迟没有消息，实在让我们等得心焦。

SOUL

月风魔传

留给SOUL美好回忆的游戏，游戏的音乐、音效非常棒，听起来就一个爽字。主角会升级，且可以不断获得新的武器、道具。游戏难度极高，因此很有挑战性，世界观设定是日本古代神鬼感觉的背景。在动作AVG大为流行的今天，《月风魔传》好像还是蛮适合出续作的……



龙珠Z

《龙珠》系列的RPG曾在FC上一度辉煌过，记得自己最早玩的一款RPG就是《龙珠Z Ⅲ》，最喜欢的是SFC版的《龙珠Z 超赛亚人传说》，又有卡片战斗系统，又结合了超任的强大画面机能。算起来，已有8年没有《龙珠》的RPG类游戏了……



光明力量

《光明力量》是SEGA的超巨作S·RPG，其实自己心中认为这样的S·RPG才算得上是真正的S·RPG：人物的敏捷度决定行动顺序；可以同时上场的角色有十几个；战斗画面的人物够大、够华丽；在地图画面有着和其他RPG同样的自由度。“《光明力量》系列”中SOUL最喜欢的是MD上的第一作《众神的遗产》；第二作《古代的封印》由于人设原因，始终不能让SOUL完全投入；至于分为3部的第三作，当初曾给SOUL极大的震憾，全三维战斗画面，没有读盘时间，系列作以来最优秀的人设，真是感动，但是第三作总体都有一定的缺点，这些缺点让SOUL总是一开始玩得很有热情，但接下来就越玩越没兴致。因为游戏中敌人的种类太少，我方角色的变化太少（尤其转职时人物变化不大，让人失望）每个人的特技太少，战略性变化不大。远远不像当初纯2D的《光明力量》，越玩到后期越华丽，不但我方角色转职后更酷了，敌人更是变得更华丽，让人感觉战斗不断升级。不过究其第三作战斗画面不能越变越华丽的原因，还是因为SS的机能，初期的角色形象就已经是用尽了SS的机能……



自己梦中的S·RPG《光明力量Ⅳ》，应该是具有和第一作一样COOL的角色，尤其是主角，一定要比第一作主角更酷；具有和第二作一样优秀的系统及游戏性（当然让系统更复杂、更有深度是趋势），和第二作一样的越来越强、越来越华丽的敌人角色；和第三作一样优秀的人设，和第三作一样是全3D战斗画面，和第三作一样完全没有读盘时间……

SOUL的梦之RPG——《光明力量Ⅳ》！

ACE飞行员

超级忍

SEGA在MD上推出过很多经典的动作游戏，其中一款登峰造极的作品就是《超级忍 Ⅱ》，正是为了这款游戏我才决定购买下MD。



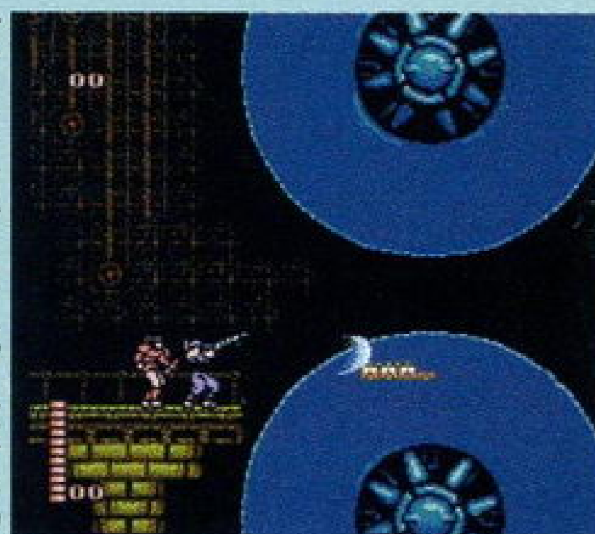
游戏从任何一个角度来评价都可以说是无可挑剔，它那行云流水般的操作以及与游戏配合得天衣无缝的背景音乐都让我永远无法忘记。之后SEGA在SS上曾经推出过一款号称利用最先进的技术开发的系列最新作《新忍传》，虽然开发平台的硬件机能是提升了，但是《新忍传》带给我们的只有无限的失望，至今丝毫没有任何关于这个系列新作的任何消息，我都快要绝望了。

寄生前夜

线粒体终于要解放了，夺回属于它们的一切……这就是《寄生前夜》的故事背景，它向我们展现了一个与众不同的世界观，非常吸引人。游戏主角AYA又是一位集美丽、智慧、勇敢等众多优点于一身的新时代少女，受到了广大玩家的欢迎，还有那钢琴弹奏的主旋律更是将整个游戏的气氛烘托到顶点，而这些优点在2代中却难觅踪影，根本就找不到共鸣。所以我一直企盼着SQUARE能够早日推出3代，希望3代的风格能够回归到原点。希望这个等待不是无休止的，阿门！

赤影战士

从FC过来的玩家一定都玩过这款游戏，它也是大家公认的FC最强动作游戏之一，而且可以双打。自从次世代以后，能够两人同乐的游戏就越来越少，到现在这样的2D过关类游戏几乎快要绝迹了，就更别说与朋友享受共同奋战的快乐了，真是悲哀啊！我并不奢望NAZUMI能够再为我们奉献这样经典的作品，我只希望在未来的日子能够在某些游戏中找到过去游戏时的感觉。



阿修罗

格斗三人组

不知道大家现在是否还记得这款1991年由SEGA在MD上开发设计的超白金经典ACT游戏呢?但是我相信每一个玩过《格斗三人组》的老玩友至今都应该对这款游戏记忆犹新吧。就是到了现在这个年代回过头去再玩一下依然可以感受到该作的强大魅力！每每想起这个游戏，对SEGA的敬仰之情便油然而生，同时也很佩服YUZO KOSHIRO（当时负责《格斗三人组》音乐）的音乐制作水准。过了这么多年一直没有该作续集的消息，期待啊！郁闷哪！



NIGHTS

如果你拥有SATURN主机的话，一定不会对《NIGHTS》陌生的。《NIGHTS》的创意在当时来讲也当数一流，可谓是SS屈指可数的超经典3D动作游戏，尤其是游戏的三维画面表现得非常流畅，游戏界面也非常友好，就SS的机能来说已经非常优秀了，绝不比当时PS游戏的画质差。特别值得一提的是后期所推出的《NIGHTS 圣诞版》——巨棒！阿修罗这几年来一直在苦苦等待SEGA发表该作续篇的消息，可是等啊等……



冒险岛

这款由HUDSON公司1986年在FC上推出的白金ACT游戏——《高桥名人的冒险岛》系列，相信由红白机“起家”的玩友们一定很熟悉吧?作为早期横向ACT游戏的范例，该作品在难度设定上把握得相当不错，可以说是难度适中，而游戏的画面也称得上8位机的典范了，尤其是游戏中趣味秘技很多。而2、3代新加入的恐龙也实在是可爱！可惜事过境迁，不知道今日已被收购的HUDSON是否还会眷顾该系列呢?想当年阿修罗浸淫在“冒险岛”的日子……唉！续作，续作，你在哪里?





GT赛车 东京概念车赛2001

画面
音效
系统
游戏性

Solidus Gouki

将还未投入生产的概念车加入游戏当中，“《GT赛车》系列”终于有了一些“游戏”的感觉，只不过仍然是车迷们的游戏罢了。游戏的整体素质毋容置疑，作为一个资料篇在发售首周轻松摘得销量榜的桂冠这本身就说明了些什么。事实上该游戏系列进化到了《GT赛车3》这一作，各个方面的进化似乎都已到了极致，除了更强的画面以及新款的车辆之外，很难想象这样一款游戏还能进化到什么样的阶段？该作相当体贴地为购买了前作的玩家留下了一些非常不错的“礼物”，让人感到了制作者的用心。

ACE飞行员

打一个不太恰当的比喻，本作可以看成是《GT赛车3》的一个豪华试玩版。之所以豪华是因为该作拥有近30款连《GT赛车3》都不曾经收录的世界上最前卫的概念车。但是因为该作只有5条赛道，所以只能说它是一款试玩版。游戏在赛道上进行了极为细微的调整，整体难度也比前作减低了很多，非常适合初学者来玩。游戏的Replay的镜头切换更具魄力，这更利于玩家欣赏赛车在跑道上奔驰的每一个细节，令人赏心悦目，不得不感叹《GT赛车》制作组超群的制作实力。听说本作还将推出中文版，敬请留意。

D·S

同《GT3》在系统上没有什么太大的分别，引入了概念车参赛的系列最新作。由于赛道只有5条，所以玩起来始终感觉不太过瘾，但联想到3800日元的低价格，也就不好再苛求什么了。游戏整体的完成度仍然非常高，强化车体配件的系统仍然能够让一般玩家感受到“《GT》系列”超强的专业性。另外因为有多种对应该游戏的周边配件已经上市，所以用这些“家伙”玩的话一定会乐趣倍增。基本上在1月初没有什么大作值得期待的情况下，选择该游戏应该可以得到一些安慰。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/SCEI/GRAN TRUISMO CONCEPT 2001 TOKYO/RAC/2002-01-01/101KB/前作资料篇/对应GT-FORCE、GT-FORCE专用座椅套件、iLINK通讯对战

黄金眼



罪恶装备X ADVANCE

画面
音效
系统
游戏性

LIKY

实在想不到，一款号称最强的2D画面的格斗游戏移植到GBA上后画面竟然变得面目全非，模糊的背景，简单的配色（每个角色的用色似乎都只有8种），简直连GBC的游戏画面都不如，烂就一个字啊！但是我仍然给它打了8分，为什么？因为它具有了一款格斗游戏最需要具备的东西——极为良好的手感以及极为准确的攻击判定，有了这两点作保证，即使画面和音乐差一点游戏的整体也不会差到哪去。而且游戏还保留了极为爽快的连续技、超必杀技甚至空中连续技，绝对是目前GBA上最为爽快的格斗游戏。

D·S

没有想到《GGX》已经成为SAMMY“抢钱”的工具，包括DC、PS2、WSC、GBA上都能够找到它的踪影。但有一点是必须要声明的，真正的街机游戏如果以降低素质来移植的话，带给玩家的只能算是一种乐趣罢了。GBA版的《罪恶装备ADV》也不例外，虽然在制作上还是一丝不苟的，系统都完整地保留下来，但却总觉得少了一点什么，当然如果是对该游戏爱不释手的超级FANS，也能够容忍在路途中或其他任何无法外接电源的地方，掏出GBA插上卡带来过一下瘾……

阿修罗

我就开门见山地说几句好了：如果只是想照胡搓乱按的方式来玩此掌机游戏的话，应该不会享受到该作任何乐趣的。至于玩惯了正统格斗游戏的朋友也不要小觑该作的实际水准，因为此作的移植度颇高（画面略逊），主要体现在游戏中原汁原味的攻击判定和基本连续技上，令人叹服SAMMY认真的制作态度。另外还在游戏中别出心裁地加入了一些“GG”原创设定（例如：COLOR EDIT等），使玩家能体会到游戏以外的乐趣！喜欢格斗游戏的朋友，推荐与朋友一起连线对战进行游戏，因为该作的CPU·AI角色的智商实在是太弱了……

热血推荐

GBA/卡带/GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION/FTG/2002-01-25/卡带自带记忆功能/移植/对应连线对战



宇宙巡航机世纪

画面
音效
系统
游戏性

LIKY

其实在不久以前的杂志上我就给大家介绍过这款经典的射击游戏，不过当时介绍的是欧版的，现在日版的终于发售了，相信大家不久就可以玩到了。游戏的画面绝对可以用精美绝伦来形容，特别是刚开始的那一个场景，露出一道曙光的星球给人的感觉非常震撼。游戏的场景很丰富，总共有8关，而且有非常体贴的自动存档功能，甚至还有选关功能（当然是自己已经打过的场景才行），难度方面也令人满意，3个等级的难度选择让射击的菜鸟和硬派高手都能尽兴。

ACE飞行员

KONAMI这次高水准地将这部作品移植到了GBA上。画面表现已经超过了当年的SFC，这给想购买本作的玩家吃了一颗定心丸。《宇宙巡航机》的游戏素质我想大家都已经很清楚了，游戏的系统完全照搬前作，而游戏的场景则是完全重新绘制，这是大家最希望看到的吧！第一关中那道划过星球表面的阳光一下就勾勒出本作魄力满点的演出，太棒了。如果游戏能联机进行双打就好了，这不能不说是游戏一个致命的缺憾。

纱迦

个人感觉这是迄今为止GBA上的最佳STG。游戏秉承了同系列的一贯特点，无论是火力配置、敌方角色、关卡背景等等都给人似曾相识的感觉，而关键的操作感和流畅度也完全保留。虽然没有做出什么创新之举，但起码固有优点一个都没丢，这一点就足以令人欣慰了。需要特别指出的是，游戏的画面非常漂亮，绝对令人满意。在游戏的片头还会列出“《宇宙巡航机》系列”的所有作品，其中还包括国人所熟知的“《沙罗曼蛇》系列”的作品，就凭这一点，就足以让老玩家欣慰了。

热血推荐

GBA/卡带/GRADIUS GENERATION/STG/2002-01-17/卡带自带记忆功能/移植



宿命传说

画面
音效
系统
游戏性

邪魔天使

“《传说》系列”最为人称道的便是它自成一派的战斗系统，凭借这一爽快的系统，“《传说》系列”一举成为NAMCO的当家RPG。《宿命传说》是系列的第二部，连续技的作用越来越突出，不但能给敌人连续伤害，而且经验值的获得与连击数成正比，追求MAX连击成为游戏的乐趣之一。“料理”的制作也很好的保存下来，游戏后期的“育龙事件”就得用到。迷宫中谜题的设置也恰到好处，实在找不出什么毛病。总之“传说”给你的乐趣是绝不会少的。战斗频繁是《宿命传说》的最大缺点，跑不了几步就开打，让人连景色都看不清楚（笑）。

SOUL

“《传说》系列”第1次登场PS就是本作了，超高素质的优美的片头动画及DEEN用感人嗓音唱出的主题歌至今都让SOUL难以忘怀。因为是NAMCO的“《传说》系列”，再加上极具动作性的“LMB”战斗系统，游戏本身的游戏性是勿庸置疑的。记得当时感受最深的就是该游戏不跟风让游戏三维化或是CG化，而坚持采用和原来的SFC版大致相同的构图方法，结果这一做法得到了玩家的认可，游戏大获成功。不再使用藤岛康介作人物设计虽然可惜，但本作的人物还是极具魅力的。

慕容非

当年在PS上第二个打穿的RPG就是《宿命》（第一个是《FFⅦ》），那时用14寸黑白电视的爆机经历现在还记忆犹新。虽说这是NAMCO早期的作品，但素质很高，游戏很多细节方面都处理得很到位，战斗系统正是我喜欢的那种，可爱的2头身造型让人看得很舒服。值得一提的是游戏开场MOVIE，由日本著名歌手DEEN演唱的“夢であるように”配合精美的CG动画，一举夺得当年度日本最佳游戏片头奖。事隔多日，集齐了NAMCO“传说三步曲”之后再重温一下，心境不同往日，发觉自己又找回了某种东西。

热血推荐

PS/CD-ROM/TALES OF DESTINY/A·RPG/1997-12-23/1格/系列第二作

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

RESEARCH Center 研究中心

《KOF2001》全部队伍爆机台词震撼公布

主人公队

为了消灭 NEST，K 一行人四处奔波，但他们发现仅凭他们自己的力量是远远不够的。一次他们遇到了一心要找师兄龙报仇的麟，麟得知龙加入了 NEST 后，答应和 K 合作，一起参加 NEST 组织的 KOF2001 大会。

K 和 KULA 双双浮出海面。

“一个被改造过的人。被剥夺了自己的过去……”

“一个无辜的人。从培养器皿中出生的少女，连快乐是何物也不知道……”

“一个复制品。由人类的科学力量所产生，但却欠缺了感情……”

“或许……我们是由一个希望变成神的家伙所创造……但我们并不是他的木偶，更不可轻言放弃生命。”



镜头一转，就在要塞掉下来的海边。

K：“你有什么打算？”

麟：“我不相信龙已经死了。”

K：“我也觉得龙不会就这样死去。”

麟：“嗯……”说完麟便消失在空气之中。

MAXIMA：“我要去告诉我的好友，说我已替他报了仇。”

MAXIMA 在《KOF99》时是为了替好友报仇才混入 NEST 之中的。

K：“要去扫墓吗？已经发生的事情是不可改变的，看开一点吧。”



MAXIMA：“那你又有何打算？”

K：“我……”

WHIP：“是时候还她一个人情了吧？”WHIP 是指 K 刚才叫 KULA 帮忙制止要塞坠落地面的事情。

K：“嗯。走吧！我们的‘战斗’才刚开始而已。”

说完这句话，K 拖着 KULA 的手一起坚定地向前方走去。



NEST 队

KULA 渐渐地已经恢复了一些记忆，但她很快接到 NEST 上层的指令要和 K9999、安赫尔、弗克茜一起参加这次大会。事实上 K9999 和安赫尔是 NEST 派来监视 KULA 和弗克茜的，而 K9999 同样非常仇恨 K。

麟：“完了吗？”

MAXIMA：“一定是有人制止了这个大爆炸，我们才得救的。”

K：“很高兴大家都获救，虽然这些家伙只是垃圾。”

这时两架 NEST 的直升机从空中飞过，K 轻蔑地说：“那个自大的家伙来了。让我们结束这一切吧。”

数道火光闪过，K9999 已经劫持了一架直升机，安赫尔大叫：“让我们干吧！已经没有东西可以令我害怕了。”

K9999：“哈哈哈哈哈哈哈哈……”

K9999 的手插进直升机内，控制着飞机向 K 撞去。看来两人的战斗永远都没有个结束。



日本队

失踪已久的草薙京终于在日本出现了，在他的感召之下，就连连续缺席了两次大会的大门也被红丸说服重新加入了队伍。不过众人第一次聚会时就碰到了敌人的伏击，当然这些小喽罗对他们还构不成威胁。



红丸：“呀……我们在哪儿？”

真吾：“京师傅，京师傅！我们还活着，我们还活着啊！”

红丸：“是谁救了我们呢？”

草薙京：“可能是 IGNIZ 吧。”

红丸：“这真是一场艰苦的战斗。”

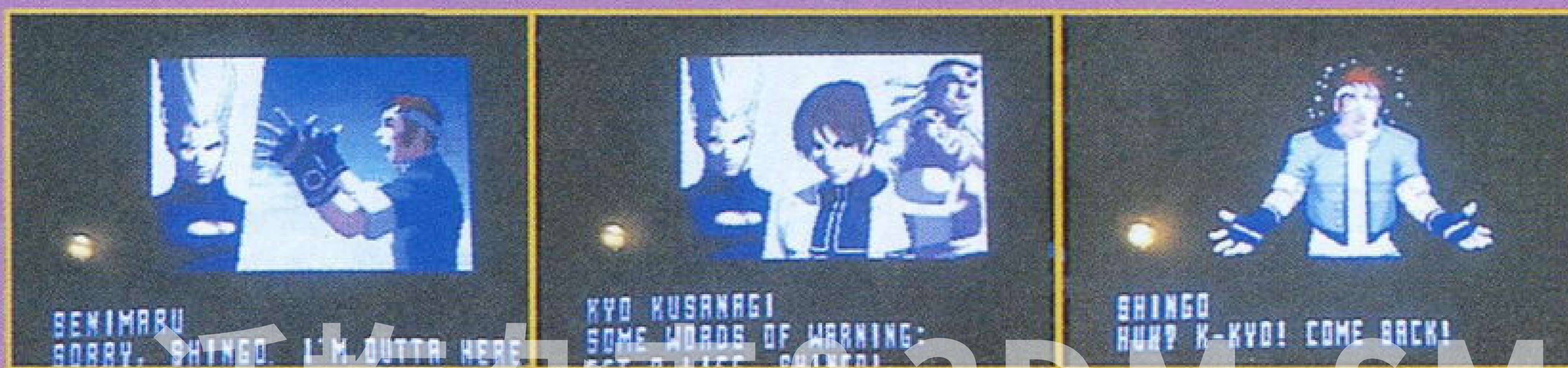
草薙京：“说的没错。”

真吾：“好！我们一起开庆祝会吧！”

红丸：“对不起，真吾，我要走了。不过说实在的，日本队的回归令我很兴奋。”

大门：“我也是。”

草薙京：“真吾，不要再浑浑噩噩了。再见！”



真吾：“喂！京师傅，不要走啊！”

望着已经远去的众人，真吾很沮丧。

真吾：“没有更进一步的力量，我永远都是输家呀……

神秘人："你会有力量的……比草薙更强的力量。怎样，你想比他更强吗？"

真吾回过头来，眼前站着的，不就正是草薙京的父亲草薙柴舟吗？看来柴舟很看好真吾呀。也许到了《KOF2002》时，真吾就是新的主角？强烈期待可以放出火焰的矢吹真吾出现！



八神队

赛斯跟踪八神未果，慑于八神的实力只能道出来意，没想到独来独往的八神竟然答应和他们一起参加KOF2001大会。得知这个消息后，凡妮莎非常兴奋，但雷蒙觉得八神的加入会妨害他们的计划。



雷蒙："呜……呀……我们在哪儿？"

凡妮莎："奇怪，我们不知被谁救了。"

此时的不远处。"他们是为了追捕我们而来的吗？"说话的是穿白袍的女人，也就是IGNIZ的情人。

"那些KOF的家伙？不要作无谓的猜想吧？"龙说。他果然还活着。

凡妮莎："NEST就这样完了吗？"



赛斯："龙在降落时死掉了吗？哼。"

雷蒙："是这样就好了。"

于是众人把八神包围了。

赛斯："好了，八神庵……你觉悟吧！"

八神："哼，你以为像你这样的家伙能击倒我吗？"

雷蒙："不试一试怎么知道？"

八神："哼，来吧。不过别怪我没事先警告过你们，你们将会被包进裹尸袋里送回家的。"

说罢，八神运起了手上的紫色火焰……



饿狼传说队

特瑞是南镇孤儿们心目中的大英雄，为了不让他们失望，特瑞决定参加本次KOF大会。受到哥哥邀请的安迪托新收的弟子北斗丸转告舞，而东丈为了村民也决定参加大会。最后四人在特瑞养父的墓前再一次碰面了。

东丈："呸，我吃了点儿沙呢。大家没事吧？"

玛丽："我没有问题，不过NEST却伤痕累累呢……"

安迪："究竟是谁救了我们呢，特瑞？"

特瑞："管他的，可能是幸运之神吧。我们回家去吧，回到南镇去。"



于是众人就此分手。东丈回他的村子，看他的朋友和村民；安迪回到日本的不知火道场，还要向不知火舞道歉；特瑞带着自己的荣誉去见那些把他当作英雄的孤儿们，而玛丽继续处理手头的琐碎CASE。

众人分手后数月，特瑞开着车来找玛丽出去兜风。玛丽一边收拾东西一边想起了这几个月来的一些事情。

"NEST损失了整个基地，世界又再次恢复和平了。

"东丈回到自己的国家去，帮助他的朋友，为拳馆打响名堂。

"安迪？还用说吗？当然是正在被舞修理呢！

"而我则忙于清理NEST的遗物。

"但我也不得不多谢NEST一声，因为他替我找到了好伙伴呢！"

特瑞等得不耐烦了，催道："玛丽，还没好吗？"

玛丽回道："OKAY！特瑞！"然后两人亲热地坐车向郊外驶去。

看到他们俩这么亲热的样子，他俩的感情算是进了一步吗？不知特瑞何时才能告别单身汉的生活？





龙虎之拳队

富可敌国的罗伯特家族也出现了危机，某大财团即将对其旗下的产业展开收购。走投无路的罗伯特只好来找师傅坂崎琢磨商量，结果晕倒在道场门口。琢磨决定再次参加KOF大会，用奖金来化解这一危机。



爆炸结束后过了好久，四人渐渐醒来。

由莉："咦！我们还活着呀。"

良："对呢，看来我们被人拯救了。"

ROBERT："NEST的总部完全粉碎了，究竟是谁救了我们呢？"

琢磨："是谁也没有关系吧，最重要的是我们都活着。"

良："父亲！"



琢磨:“如果NEST的那帮家伙肯听我说教的话,就不会发生这些事情了。”
罗伯特非常感激:“师傅,我欠您一个人情。”
琢磨:“任何师傅都会这样做的,何况我还需要你的那些钱呢!”
良大惊失色:“爸,你不会是为了那些钱才救他的吧?”
由莉:“好了,哥,爸才不会这样呢!”
琢磨:“……”
罗伯特:“……”
琢磨干咳一声:“咳……罗伯特,这次你干得不错。”
良:“……对,罗伯特。”
由莉:“……就是嘛。”
罗伯特:“这个……这个可恶的极限流家族!”
虽然如此,爱恋由莉的罗伯特也对吃定他的未来岳父毫无办法。



超能力战士队

在前次大会后,椎拳崇和包就丧失了自己的超能力,但椎拳崇偶尔又能恢复自己的能力,虽然他还不能自由地控制这股来无影去无踪的力量。百思不得其解的镇元斋决心在KOF大会中寻找答案。

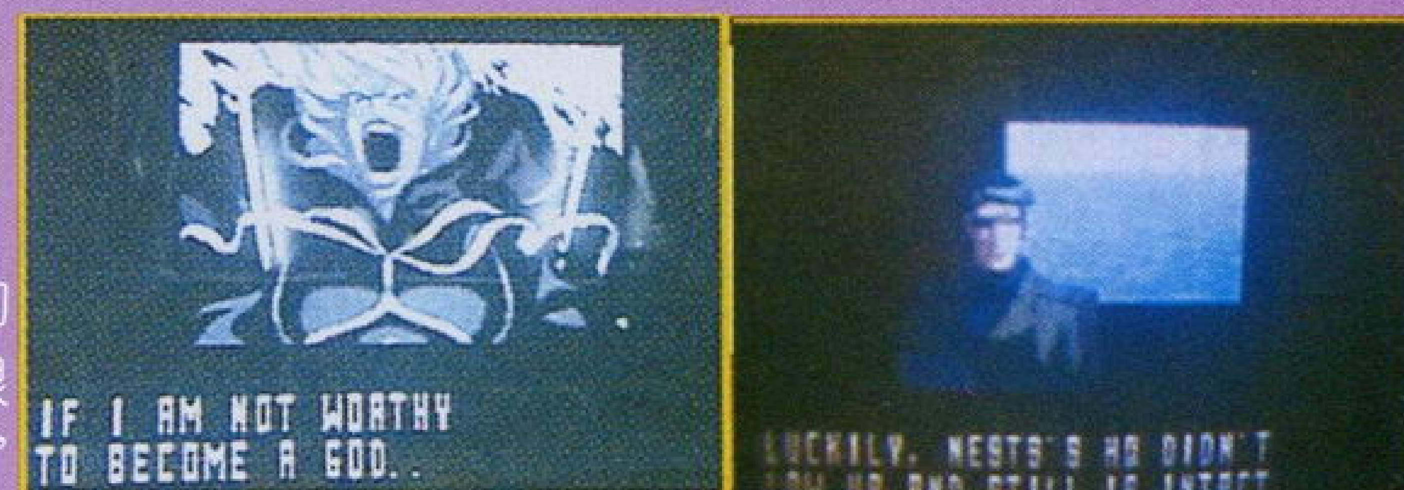


众人经过一番殊死搏斗终于击败了IGNIZ,但失去控制的飞船高速向地球撞去。这时从椎拳崇的身体里突然放出一股非常强大的力量,这股力量使飞船平稳地降落到了地球上,不过众人也昏迷了过去。过了好久……
拳崇第一个醒来:“喂,大伙都没有事吧?”
雅典娜也醒来了:“我们都没事儿。”
拳崇:“呼,这真是一场惊心动魄的战斗,幸好大家现在都平安无事。”
雅典娜:“我想应该是包把他的力量给了拳崇,不过从外表上什么都看不出来。”
镇元斋:“可以肯定的是这些力量曾流进过拳崇体内。”
包却在一旁想道:“不,我没有将力量传送给拳崇哥哥,是他吸收了我的能力,这是因为……”
“这是龙之魂!”站在远处山顶上的白袍女子和龙正在谈论包心里的话题。原来椎拳崇身体里的那股力量拯救了他们自己,也救了这两个家伙。看他们暧昧的样子,好像很早以前就开始勾搭了。
龙:“和‘龙之魂’相比,NEST的力量简直就是微不足道。如果‘龙之魂’苏醒过来的话,嘿嘿嘿……”
两人一起得意地笑了起来。看来下一代超能力队有难了。

怒之队

得知本次大会的举办者就是NEST后,哈迪兰的特种部队就又开始忙碌了。但哈迪兰和莉安娜秘密观察了一个星期,也没有发现任何情况。不过更令他们震惊的是WHIP竟然加入了NEST的叛徒K的队伍。

哈迪兰:“拉尔夫,报告情况!”
拉尔夫:“好的,长官,一切正常!”
克拉克:“幸运的我们又逃过了一劫。”
拉尔夫:“好了,克拉克,不要想得太多。”
军方总部内,哈迪兰正在报告情况:“NEST的总部已经被完全粉碎了,对那些受到其影响的国家来说,这是一个再好不过的消息。由于总部的消失,整个组织瞬间就失去了控制,所以在很短的时间内就已经完全瓦解。一个威胁着全世界和平的事件,就这样随着NEST的灭亡而消失了。”



营地内,拉尔夫和克拉克正在谈天。
拉尔夫:“NEST事件才刚结束,又有新任务了?”
克拉克:“长官是个不折不扣的虐待狂嘛!”
这时莉安娜带着一封信一起出现了。
拉尔夫:“咦,是哈迪兰寄来的信,里面都写些什么呀?”
拉尔夫面带笑容地说:“那家伙连地址都没留下呢。”
莉安娜:“你喜欢吧?”



克拉克："嗯，所有的一切都是值得的。"
拉尔夫："也许我们是为战争而生的吧。"
信封里到底是什么东西呢？里面是一张照片。照片上WHIP正在照顾着KULA，两人都愉快地笑着。



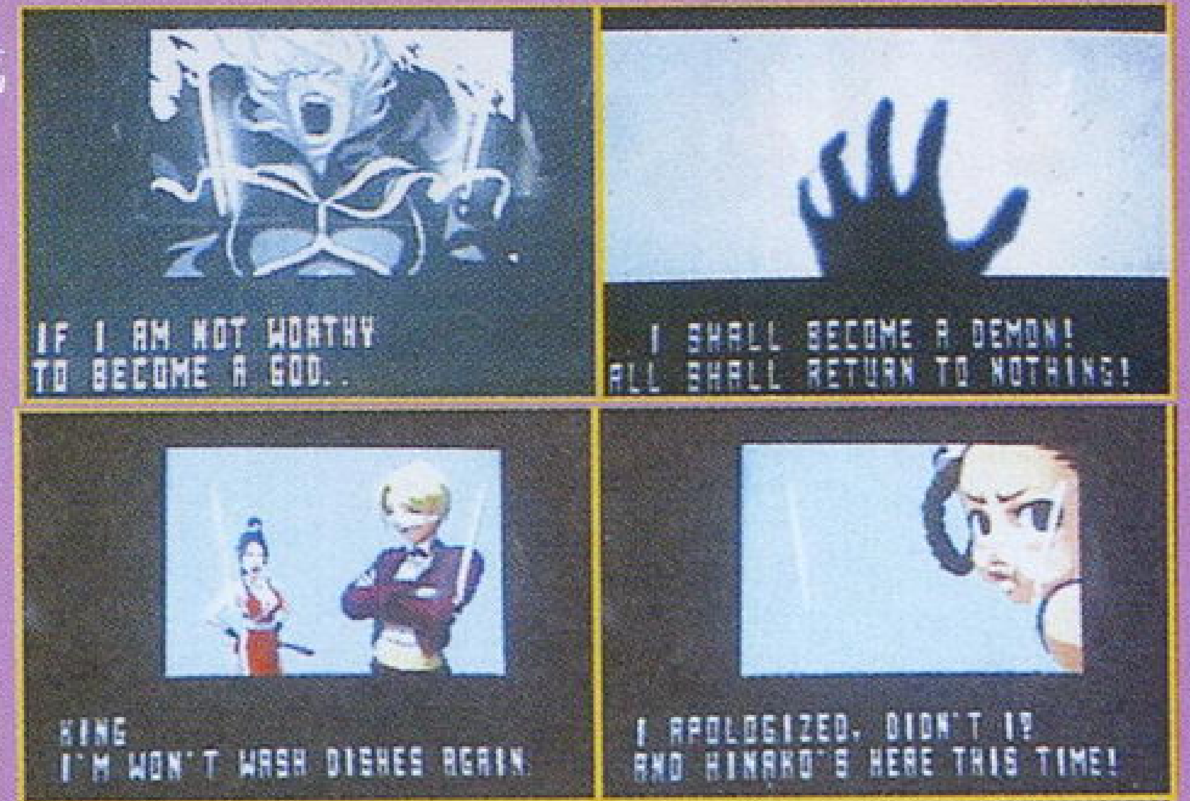
女性格斗家队

没有参加上次大会的香绯为了不错过这次大会，收到请柬后就立刻去找同伴。很快，她就找到了因安迪再次不辞而别而怒气冲冲的舞。而京所经营的餐厅目前生意不景气，百般无奈之下找来雏子再次参加大会。

众人从昏迷中渐渐醒来，舞第一个叫出声来："咦，我们得救了！"香绯也跟着叫道："没错，我们成功了，雏子！"雏子应道："呀，好像做了一个梦似的。"

好吃的香绯不作他想，摸摸自己的肚子，觉得又有些饿了，于是说道："好！我们又一次消灭了恶势力，大家一起去吃点心吧？"

京有些为难："点心……"舞不放心地问："香绯，你有钱吗？"京接道："没错，我可不想再洗碗了。"京和舞的担心并不是没有理由的，当年打完KOF99大会后也是香绯嚷嚷着要去吃点心，结果吃完点心后她却没钱付款，结果四人（当时队中还有藤堂香澄）只好被迫在那家店里打杂还债。



香绯不满地说："什么呀，我不是已经道过歉了吗？这次有雏子在，不会有问题的。雏子，你说对吗？"雏子傻傻地答道："……是吧。"舞和京两人其实也有些饿了，听到雏子如此回答，马上开始寻找餐馆。

数小时后，某家餐馆里。四人面前的碟子已经堆积如山了。当然香绯面前的碟子是摞得最高的。



香绯满足地长出了一口气："呀……"
京担心地问："你到底吃了多少东西？"
雏子说："你吃得太多了，我们也该走了吧？"
舞和京同时惊愕地问道："走？"
雏子很奇怪地说道："当然了，应该练相扑了。"
舞和京哑口无言，两人有了一个不祥的预感。
果然看见雏子满脸天真无邪地问道："好了，谁给钱呀？"
舞和京同声大叫："呀——！！！！！！"
THE END



金家藩队

KOF大会开赛在即，全勋却突然因为抢一张麻宫雅典娜的海报而遇车祸进了医院。眼看全勋短时间内无法全愈，万般无奈下金家藩只好从门徒中挑选了一位天资聪颖的小姑娘李珍珠来代替他参加本次KOF大会。



蔡宝健："呼，好险呀，我还活着吗？"
珍珠："金师傅，我们怎么得救的？"
金家藩："一定是有高人出手相助，不过不知是谁。要救陈可汉可不是件容易事呀。"
陈可汉："对呀，师傅，哈哈哈！"

数天后，众人返回韩国，受到人民群众的热烈欢迎。高音喇叭大叫着："KOF的优胜队伍，成功地击溃了NEST，从恶势力手中成功地拯救了全世界的人们——他们就是来自韩国的金家藩、陈可汉、蔡宝健和李珍珠！让我们以热烈的掌声欢迎他们回国吧！"



陈可汉："我从未想过还能够回家是如此令人高兴的事情。"
蔡宝健："说得对，愿此刻永留！"
珍珠："当然会长存呀，我们是最棒的，不是吗？"
这时一个人接道："是吗？"此人手上缠着绷带，脸上一副怨恨的表情。
陈可汉和蔡宝健："呀，是全师傅！"
金家藩："哎，全勋，你好了不少呀！真替你高兴！"
全勋："恭喜你！"
金家藩："我欠你一个人情。"
全勋："是因为我没有参加KOF吧？我知道你一向不喜欢让我抢你的风头。"



金家藩一边说"不要这样嘛！"，两人一边打了起来。陈蔡二人口中劝架，心中却快活得不得了。陈可汉："这次取胜全靠……"
珍珠："全靠李小姐的功劳啊！"



由于部分图片是从街机上直接拍摄的，因此不够清晰，请大家见谅！

文：LIKY



GBA	SNK / MMV	FTG	1～2人
	2002年1月1日		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

心态问题

关于《KOF-EX》，骂的人很多，说它手感差，判定莫名其妙，音乐也烂得一塌糊涂，的确，当初它给我的第一感觉也是这样，让我觉得非常失望。但是，当我越来越深入地接触这款游戏时，我慢慢发现了它的乐趣，它的优点，于是开始沉迷其中。我突然想到一个问题，人的思维似乎总存在一个定式，常常认为某件事物就应该是那样的，是那样才是对的，如果不是那样他们就会受不了，会大叫，会大骂，就好比对待《KOF》一样，在他们的脑海中《KOF》就应该是街机上的那种样子，就应该是那样的系统，那样的攻击判定，于是当他们接触《KOF-EX》时，不一样的判定和系统让他们感到很难受，因为这超出了他们的思维定式，就好像见到一个格格不入的叛逆者，于是他们便会大骂。

玩游戏嘛，高兴就好，重要的是从中找到乐趣，而不是抱着批判的眼光去对待它。有时候，何不换一种心态去感受游戏呢？好比有的人玩《KOF-EX》突然发现一个BUG，于是他会说"靠！又一个BUG，真烂。"但是我不会这么想，我会说"哇！还能这样玩，过瘾。"如果你也能做到这种心态，相信你会得到更多的游戏乐趣。

下面是我研究的一点连续技心得，拿出来给大家分享一下。其实《KOF-EX》的连续技是相当有趣的，大家不妨多试试，我下面所研究的只能算是最基本的，都是在没有呼叫援护、没有爆气的状态下成立的，权当穿针引线吧！

◆当能量槽蓄满3级气点时，同《拳皇99》中的一样，也可以爆气的，而且也有两种模式。

COUNTER 模式



L+R+A

1 可无限制地放超必杀技.

2 特定的必杀技可以立即取消再连接上超必杀技.

ARMOR 模式



L+R+B

1 防御对手的必杀技时不费血。

2 受到攻击时不会后退。

3 不能使用超必杀技。

◆战斗中按SELECT键挑衅，可以将一个气点转化为一个援护，但不能超过援护的最大值。

◆隐藏人物的具体出现条件

八神庵　组队模式下选主角队爆机一次。(可以续关)

吉斯　组队模式下选饿狼队爆机一次。(可以续关)

隐藏援护



K'　爆机一次（组队模式或单人模式都可）。

玛西玛　爆机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但爆机分数要达到10000。

凡妮莎　爆机一次（组队模式或单人模式都可），可续关，但爆机分数要达到40000。

山崎龙二　在VERY HARD难度下选单人模式爆机一次，可续关，但爆机分数要达到40000。

部分连续技演示（以下出招指令全部以人物面向右边为准）

草雉京



跳跃重踢——站立重踢——轻七十五式·改×2（↓↘→+A · A）——MAX 里百八式·大蛇雉（↓↙←↙↓↘→+B+L）8HIT

此套连续技若想打中全部8下，需要注意两点。**第一**，"七十五式·改"第二段的出招速度不能太快，掌握节奏，尽量晚发出，这样就可将对手踢得很高，为"大蛇雉"的连接创造时间。**第二**，"大蛇雉"的方向键指令输入后，不要急着按A+L发出，要稍微往前走半步再按，这样发出后，对手落下时才会正好落在自己身上。（当然在版边就不需要这样严格了）

注意："七十五式·改"对八神只能击中第一击。

拉尔夫

拉尔夫的"ラルフタックル"可以算是本作中最无赖的必杀技了，发出后全身无敌，什么攻击都能抵消，即使对手防住也可立即使用指令投，而且如果打出COUNTER后还能接上超杀"乘马机关炮"，最变态的角色。



→↘↓↙←+A or B　　↓↙←↙↓↘→+A or B

不知火舞



跳跃重踢（高点打击）——浮羽（空中 ↓ + A ）——站立重踢——红鹤之舞（ ↘ + A ）第一段——小千叶鸟（ ↓ ↙ ← + A ）——龙炎舞（ ↓ ↙ ← + B or L ）6HIT



跳跃重踢——浮羽（空中 ↓ + A ）——站立重踢——红鹤之舞（ ↘ + A ）第一段——超必杀忍蜂（ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A or R ）10HIT

“红鹤之舞”如果直接发，第一段后是不能取消的，但如果在前面连上普通技就可以取消。

“黑燕之舞”发出后还可以连接上普通技，因此也可以作为连续技的起式。

特瑞



跳跃重踢——站立重拳（2 段）——特殊技（ → B ）——高轨喷泉（ ↓ ↘ → ↓ ↘ → A or R ） 9HIT



注意：站立重拳后不能连接任何特殊技，否则会接不上“能量喷泉”。而且“能量喷泉”也必须用普通版。

跳跃重踢——站立重拳（2 段）——能量喷泉（ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + B or L ）4HIT

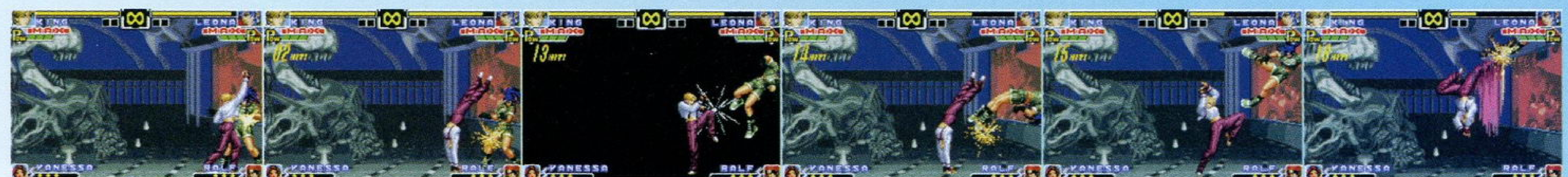
特瑞的MAX“能量喷泉”杀伤力相当大（3 下全中减 70% 的血），但是之前不能连上任何招；普通版的“能量喷泉”虽能够连上普通技（如重拳、重踢），但却不能连上特殊技。他还有一套连续技伤害度也令人满意：跳跃重踢——蹲下重拳——上升踢（↓蓄↑ R）9HIT。

KING



蹲下轻踢——站立轻踢——トラップショット（ → ↓ ↘ + A or R ）——トルネードキック 95（ → ↘ ↓ ↙ ← + A or R ） 16HIT

注意: 对某些人”トルネードキック 95“只能打中一击（如金家潘）。



（版边）站立重拳——トラップショット（ → ↓ ↘ + A or R ）——サイレントフラッシュ（ ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + A or R ） 16HIT

注意: 此连续技对某些人起式不能连任何招，否则”トラップショット“打完后距离太远，后面的超杀连接不上。

“トラップショット”之后还能连接别的招是相当有趣的一点，可以利用这一点创出许多新连续技，特别在版边时，除了可以连超杀，也可以再连一个“トラップショット”，伤害也是惊人的。不过需要注意，不同的对手被“トラップショット”打中后的状态有细微不同，导致之后连招的难度也有不同。

金家潘



重飞翔脚（空中↓↘→+B）——站立轻踢A×2——霸气脚（↓↓+A）——凤凰脚（↓↙←↙↓↘→+A or B）19HIT

注意：以上连续技最后一击也可用MAX版“凤凰脚”。另外，此套连续技中途还可引申出另外一套连续技，就是站立轻踢×2后还可以接“空连击”（→+B），击中第一段后再立刻接“凤凰脚”，“凤凰脚”用普通版和MAX版都可以。







重飞翔脚（空中↓↘→+B）——站立轻踢×1——空连击×1（→B）——重飞翔脚（空中↓↘→+B）——MAX凤凰脚（↓↙←↙↓↘→+A+B）29HIT

注意：金家潘的特殊技“空连击”具有两段攻击效果，但击中第一下后可立刻取消并连接上“飞翔脚”或“凤凰脚”，灵活运用吧！

挑战极限



站立轻踢×1——空连击×1（→B）——重飞翔脚（空中↓↘→+B）——站立轻踢×1——空连击×1（→B）——重飞翔脚……

不断循环，LIKY只能打3个循环，13HIT，感觉要掌握好节奏才行，不能一味求快。打到13HIT时应该还可以连接MAX版的“凤凰脚”，这样最后连击数应该能达到13+21=34HIT，不过……难就一个字。

八神庵



百合折（空中←+A）——站立轻拳——站立轻踢——梦弹×2（→B·B）——MAX八稚女（↓↙←↙↓↘→+B+L）20HIT

这是八神的经典连续技，不过中间可以多打一段站立轻拳，也算GBA版的特点。最后的超杀需要注意，一定不能输入太快，要稍微停顿一会再输入。（当然最后也可接普通版的“八稚女”）



跳跃重踢——站立重拳——梦弹×2（→ B·B ）
——葵花×3（↓↙←✚ B or L ×3）7HIT

八神的这套经典连续技在这一作似乎变得很难连接，其实只要掌握了要点就很容易发出。首先“梦弹”第二击不能出招太快，要尽量晚，然后连接的“葵花”不要提前输入指令，等“梦弹”打完第二击后再输入。

吉斯的隐藏超必杀技——死亡咆哮

作为隐藏的超必杀技，在游戏中的出招表上并没有显示，现在将出招方法告诉大家。在能量槽全满状态时（MAX），输入→↘↓↙←→+A，再顺序输入B、B、A、A、L、L、R、R、←↓↙+L，当然在此招之前也可以连上普通技，如下图。



小跳跃重拳×2——站立重拳——特殊技（→ B ）——死亡咆哮 14HIT

无限连技



莉安娜有一套无限连技，相当厉害，方法也相当简单，就是不断前冲+站立重踢。不过由于连击的伤害具有修正值，打到三十多连击时攻击力已经弱的可怜了，每次减一丝血。但总的伤害值还是很可观的。

不可思议现象

1. 定住的特瑞

选择八神，特瑞作援护。八神发出“百合折”的同时呼叫援护，然后蹲下不断轻拳（或发“鬼烧”等），只要当特瑞的最后一击击中对手的同时八神也打中对手，就可能会出现这个现象，即特瑞定在半空。（出现几率较小，要不断尝试。）





2. 八神庵的“鬼步”

当防住对手攻击时，立刻按A+B紧急回避（耗费一个气点的那种），你就会看到八神会一直向前滑行，一直到版边都不会回头。

3. 闪光的对手

选择草雉京，玛西玛援护。放出援护后，看准时机发出“鬼烧”（→↓↘+BorR），只要“鬼烧”击中对手时，玛西玛也正好抓住他，就可看到玛西玛抓住全身烧着的对手了。同样道理，八神的“鬼烧”和二阶堂红丸的“雷光拳”也能打出这种现象。



4. 空打的“八稚女”

看到如下的图了吗，八神的“八稚女”不断舞动，草雉京已经倒在地上，但血仍在减少。当京站起来时立刻放出“大蛇雉”，但还是被“八稚女”的最后一式打中。



出现方法：当八神的“八稚女”快要击中你时，立刻起跳，即半空中被“八稚女”击中，这样你会立刻到在地上，但“八稚女”并不会停止。之后站起来时，“八稚女”刚好放出最后一击，此时可自由行动一会，只要不在那道蓝色火焰爆炸的范围内的（前冲或急退），就可躲过这一击（血还会照减），但只要处在爆炸范围，什么招都会被打下，即使是超杀也不例外。

还有一种方法可简单使这种现象出现：自己选八神，要玛西玛援护，放出援护后，立刻使用“八稚女”就可看到这个现象了。

如果“大蛇雉”出招够快的话……

PS 《假面超人 AGITO》

隐藏角色

在上期中已经将这个游戏的隐藏模式给大家介绍过了，现在玩这个的游戏的玩友都知道在该作中每一次完



成任何模式都可以取得一定的分数，之后可利用这些分数取得卡片。只要取得一定数量的卡片就可以使用一些隐藏角色了。

バーニングモードアギト，必须取得60张卡以上。

ジャガーロード(赤)，必须取得70张卡以上。

クイーンジャガーロード，必须取得80张卡以上。

エクシードギルス，必须取得100张卡以上。

シャイニングモードアギト，必须取得120张卡以上。

PS 《钻子先生 G》

OMAKEDRILLER

在本刊总第48期已经为大家介绍过该作的隐藏关卡、人物了，现在又有该作的最新秘技了。这次向大家介绍的秘技有些特别，玩家要先完成游戏中所有的故事模式，之后便会出现一个"フリーシナリオ"，出现了这个模式后便紧按L1+L2+R1+R2键,这样就可以出现一个新模式"おまけドリラー"，这个模式的难度甚高，喜欢挑战难度的玩友一定要留意哦。



PS2 《GT赛车 东京概念车赛2001》

"COURSE LICENSE"内的奖品赛车

在Mid-Field赛道，获得铜牌以上将得到"RX-7 Type R Bathurst"；获得金牌将得到"ATENZA LM EDITION"。

在东京R246赛道，多次获得铜牌以上可得到"IMPREZA WRX STi Prodrive Style"；获得金牌可得到"Mobil NSX JGTC"。

在SWISS ALPS赛道，获得铜牌以上将得到"PENNZ OIL NISUMO GT-R"；获得金牌将得到"RSC Rally Car"。

在Tahiti Maze赛道，获得铜牌以上可得到"LANCER Evolution VI Rally Car"；获得金牌可得到"CZ3 Tarmac"。

在Autumn Ring赛道，获得铜牌以上将得到"SKYLINE GT-R M-spec"；获得金牌将得到"xanavi HIROTO GT-R JGTC"。

在Mid-Field Ⅱ赛道，获得铜牌以上可得到"Castrol TOM'S Supra JGTC"；获得金牌可得到"Fairlady Z LM EDITION"。

在东京R246 Ⅱ赛道，获得铜牌以上将得到"NSX-R LM"；获得金牌将得到"NSX-R prototype LM EDITION"。

在SWISS ALPS Ⅱ赛道，获得铜牌以上可得到"RSC"；获得金牌可得到"RX-8 LM"。

在Tahiti Maze Ⅱ赛道，获得铜牌以上将得到"LANCER Evolution VII Rally Car"；获得金牌将得到"SKYLINE GT-R"。

在Autumn Ring Ⅱ赛道，获得铜牌以上，可得到"mm"；获得金牌可得到"GT-R concept LM"。

"SINGLE RACE"内的奖品赛车

在Mid-Field赛道，完成Normal模式将得到"Copen"；完成Professional模式可得到"CALSONIC SKYLINE"。

在东京R246赛道，完成Normal模式将得到"Fairlady Z"；完成Professional模式可得到"DUALNOTE"。

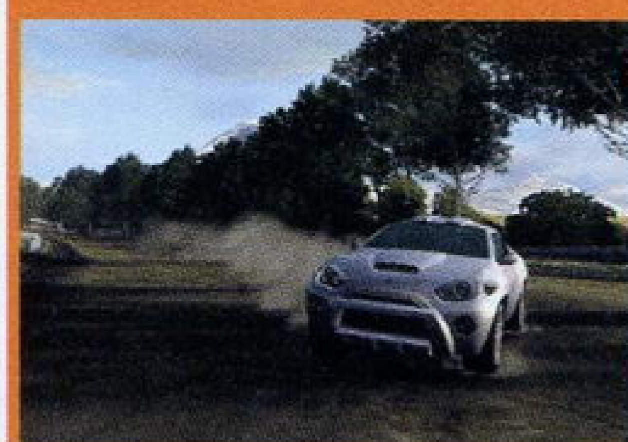
在SWISS ALPS赛道，完成Normal模式将得到"CZ-3 Tarmac"；完成Professional模式可得到"INTERGRA Type R LM EDITION"。

在Tahiti Maze赛道，完成Normal模式将得到"ATENZA"；完成Professional模式可得到"PENNZOIL ZEXEL GT-R JGTC"。

在Autumn Ring赛道，完成Normal模式将得到"RX-8"；完成Professional模式可得到"GT-R concept"。

在Mid-Field Ⅱ赛道，完成Normal模式将得到"GSX-R/4"；完成Professional模式可得到"ESSO Ultraflo Supra"。

在东京R246 Ⅱ赛道，完成Normal模式将得到



"NSX-R prototype"；完成Professional模式可得到"LOCTITE无限NSXJGTC"。

在SWISS ALPS Ⅱ赛道，完成Normal模式将得到"IMPREZA Rally Car"；完成Professional模式可得到"ARTA NSX"。

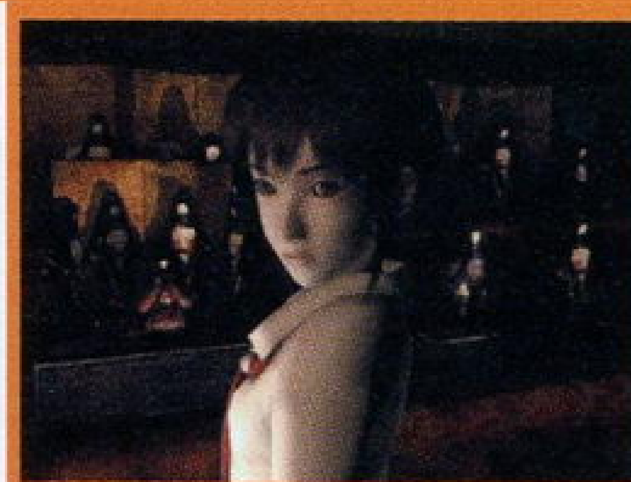
在Tahiti Maze Ⅱ赛道，完成Normal模式将得到"pod"；完成Professional模式可得到"au CER UMO Supra GT-R"。

在Autumn Ring Ⅱ赛道，完成Normal模式将得到"mmR"；完成Professional模式可得到"NSX-R LM EDITION"。

PS2 《零》

隐藏选项

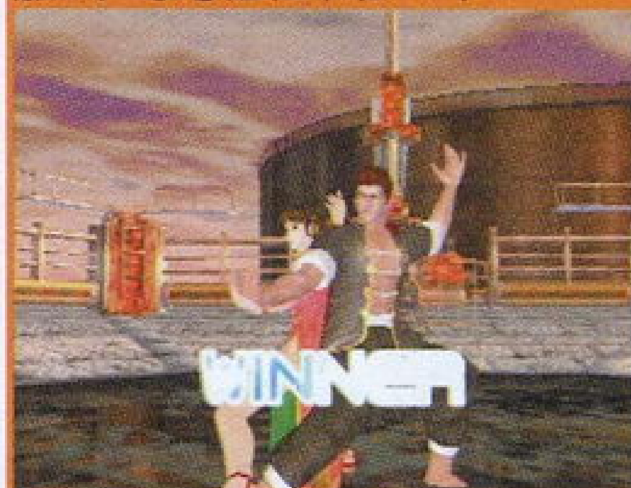
在完成整个游戏之后便会出现关于玩家完成游戏的结果评价，当中有玩家取



得的总分数值、综合完成时间以及GAME RANKING。基本上影响RANKING的地方除了分数、综合完成时间之外，就只有摄取108个浮游灵魂、地敷灵魂、封印灵魂以及怨灵的照片了。在一般情况下，完成整个游戏后将游戏储存，再读取记录进入游戏便会出现隐藏的选项：CHAPTER、DIFFICULTY、COSTUME

DC 《死或生2》

这次应读者们的强烈要求就将取得隐藏角色和隐藏服饰的方法公布一下：



隐藏人物

在STORY模式里使用全部角色完成游戏一次或爆机次数达到30次以上便可以使用隐藏角色BAYMAN了。

取得BAYMAN后，在SURVIVAL模式里集齐10颗星以上或使用该角色的次数达到200次以上，便可以使用"天狗"了。

隐藏服饰

KASUMI

完成STORY模式，UPS游戏次数达到3次以上、UPS胜利次数达到1次，便可以得到隐藏服饰C3。

完成STORY模式3次以上，UPS游戏次数达到5次以上、UPS胜利次数达到3次，便可以得到隐藏服饰C4。

不续关的情况下完成STORY模式5次以上，UPS游戏次数达到10次以上、UPS胜利次数达到5次，便可以得到隐藏服饰C5。

使用该角色25次、完成SURVIVAL模式并获得200万分，UPS游戏次数达到20次以上、UPS胜利次数达到10次，便可以得到隐藏服饰C6。

使用该角色50次、完成SURVIVAL模式并获得50WIN，UPS游戏次数达到40次以上，便可以得到隐藏服饰C7。

AYANE

完成STORY模式，UPS游戏次数达到3次以上、UPS胜利次数达到1次，便可以得到隐藏服饰C3。

不续关的情况下完成STORY模式5次以上，UPS游戏次数达到10次以上、UPS胜利次数达到5次，便可以得到隐藏服饰C4。

使用该角色25次以上、完成SURVIVAL模式并获得200万分，UPS游戏次数达到20次以上、UPS胜利次数达到10次，便可以得到隐藏服饰C5。

使用该角色40次以上、完成SURVIVAL模式并获得50WIN，UPS游戏次数达到35次以上、UPS胜利次数达到20次，便可以得到隐藏服饰C6。

使用该角色60次以上、4分15秒内完成TIME ATTACK模式，UPS游戏次数达到50次以上，便可以得到隐藏服饰C7。

LEIFANG

完成STORY模式，UPS游戏次数达到3次以上、UPS胜利次数达到1次，便可以得到隐藏服饰C3。

不续关的情况下完成STORY模式5次以上，UPS游戏次数达到10次以上、UPS胜利次数达到5次，便可以得到隐藏服饰C4。

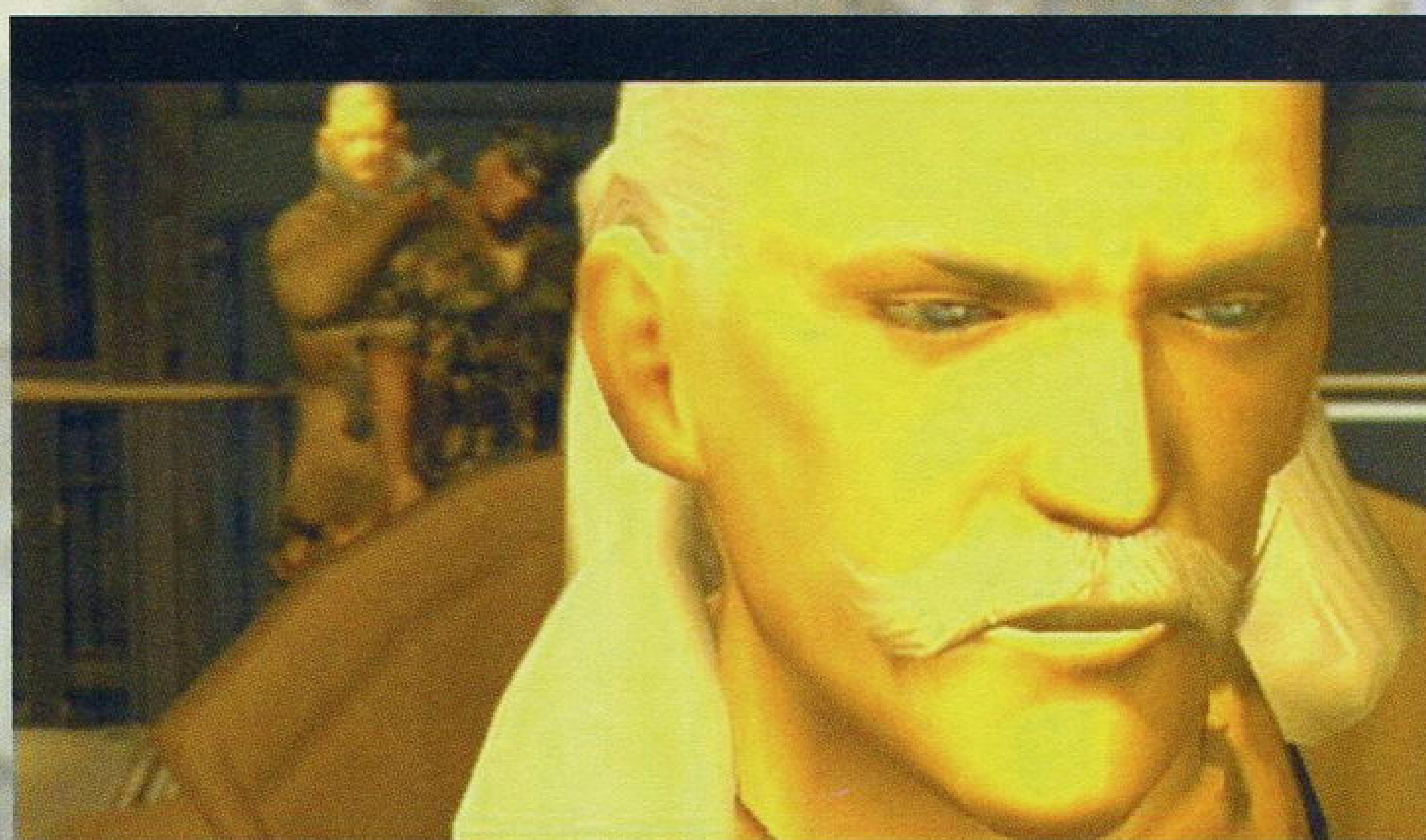
使用该角色25次以上、完成SURVIVAL模式并获得100万分，UPS游戏次数达到20次以上、UPS胜利次数达到10次，便可以得到隐藏服饰C5。

使用该角色50次以上或使用LEIFANG(C5服饰)和JANE LEE(C5服饰)完成TAG BATTLE模式，UPS游戏次数达到50次以上并连胜对手20次，便可以得到隐藏服饰C6。

(未完待续)

攻略总算是完成了，有关DOG TAGS的收集以及其他隐藏秘密的研究还会继续——攻略虽然完成了，但不知《MGS2》的"整个"剧情在大家的心中是不是一个惊叹号，还是一个句号？你脑袋里是不是充满了问号呢？为什么要在"整个"这个词上加上引号？看了下面的这篇由RAY撰写的"疑问篇"你就会明白了。看看你的"疑问"包不包括在内呢？

除此之外，曾在本刊于2000年末推出的《MGS特辑》中撰写《冰雪中的那丝温柔——我眼中的MGS》一文的，被GOUKI称为"最感性的MGSer"的超哥再度应邀登场，作为一个MGSer，当然要对品评《MGS2》一番了，"初感"。


合金装备 索利德2 自由之子

《MGS2》之疑问篇

文：RAY

"《MGS2》将会是整个系列的终结……所有的一切都会在这一作中给玩家一个圆满的交代。"

小岛秀夫在某次访谈中说过这样的话。

然而现在我们所玩到的《MGS2》，却留下了大量的未解之谜。有时甚至会给人以"未完成"的强烈感觉。至于《MGS2》为什么会以现在的形态和玩家见面，背后有什么商业原因或难言之隐，我并非业界中人，也不懂什么业界大势之类，所以也不想妄加揣测。

下面我们就从玩家的角度出发，"盘点"一下《MGS2》中遗留下来的疑团，看看这部作品离"圆满的交代"还有多大的距离。

一 完全版？《MGS3》？"不翼而飞"的50%剧情

如同当年的《生化危机2》一样，《MGS2》的剧情明显地可以看作由Snake和雷电两条线索构成（这也就是《MGS2》初登场时关于"Snake的PLANT模式"的流言满天飞的原因）。至少，单单透过现在"雷电篇"的剧情，我们已经可以确认Snake在Big Shell的下列活动：

1. 拆弹专家

在雷电的拆弹过程中，每到一个新地点联络Snake，他都会就寻找炸弹的技巧对雷电加以指点。从通话中我们甚至可以得知Shell 2的其中一个炸弹是粘在敌兵背后的！（这不是好多人在《MGS》中最喜欢搞的恶作剧之一吗？看来FATMAN也是《MGS》的FAN^_^）VERY HARD难度下E脚集配场粘在传送带货物上的那个C4，恐怕让不少玩家着实费了点手脚，设想如果我们能够在PLANT篇中扮演Snake，拆弹时要对付的就是一个大活人了……够挑战！

2. 关于Otacon



雷电对付FATMAN的同时，Snake和Otacon查出了Big Shell是掩饰新型Metal Gear的伪装，这中间有没有经过什么曲折呢？另一方面，斯特尔曼拆弹失败导致H脚被毁时，Snake也因为猛烈的爆炸"失去知觉好一阵子"（当然这只是他自己说的，不排除他是在敷衍雷电？？），但却得到了一位朋友的帮助而脱险，他所说的"这个朋友"到底是谁？理论上说最有可能的当然是Otacon。这样，新的问题又来了——Otacon是怎么到Big Shell上去的呢？根据斯特尔曼的话，Otacon是随着"海豹"的突击队一起进入的，他的任务是入侵电脑保卫系统以保证"海豹"顺利展开作战。但是，不要忘记，Otacon和Snake一样是受到联邦政府通缉的头号恐怖分子！他为什么会被"海豹"聘用？

3. Snake VS. 奥尔加



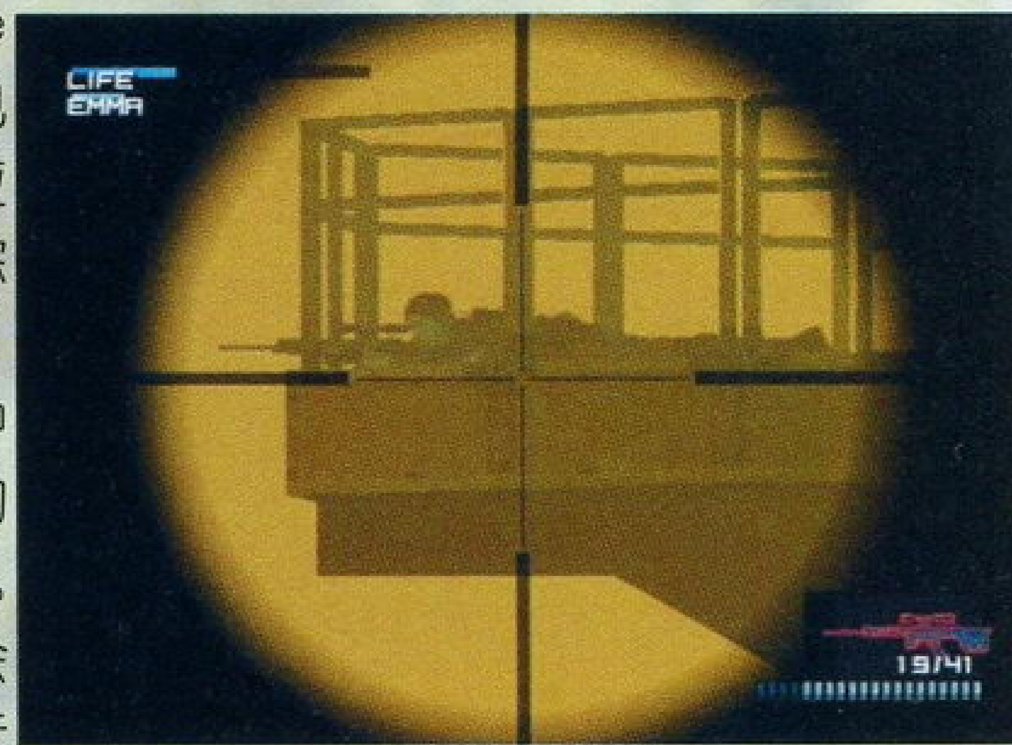
按奥尔加说的，在雷电救出艾玛的时候她和Snake交了手。（在掩护艾玛走过浮桥之时把定向麦克风对准Snake，偶尔可以听到他自言自语"到底要不要把她的事先告诉Otacon呢？"）并且在这场对战中还有一段极其关键的剧情，即Snake对奥尔加说明TANKER事件的真相。很明显，此战之后装扮成忍者的奥尔加就跟随Snake到了Shell 1中央栋的B1层，埋伏在电脑室外，准备协助Snake潜入Arsenal Gear。

4. 拯救艾玛的接力赛

在雷电把艾玛从Shell 2中央栋带到L脚的外周之后，以雷电对梵普的狙击战为分界点，后半段当然就是Snake背着受伤的艾玛由E脚赶到Shell 1中央栋了。（当雷电进入E脚时还可以看见地上留有艾玛的血迹——记得初次玩到这一段时，发现血迹后的第一反应就是检查自己身上有没有受伤……汗）

5. Arsenal Gear内部

Snake是怎样随着奥尔加和被擒的雷电混入Arsenal Gear的？还有Snake对弗琼之战，以及Snake追踪Liquid驾驶的RAY。（雷电的水下任务是寻找艾玛，相应的，Snake的水下任务是追踪RAY？）



以上所说的还只是在剧情中可以确定的部分。稍加推测的话，未经交代的情节就更多了。譬如，Snake和Otacon怎么会知道Big Shell有问题而展开行动？——注意Liquid说过："Snake，这次把有关Arsenal Gear的情报透露给你那位搭档的也是我。"要知道，Otacon和Snake曾经在TANKER事件中了圈套弄得声名狼藉，有了这样的前车之鉴，Liquid到底是用什么手段取信于Otacon的呢？还有，PLANT篇Snake应该在雷电之前从水下潜入的，他后来为什么要扮成"海豹"的队员？又譬如，PLANT篇开头，上校曾对雷电提起Big Shell上被囚的人质中共有两个大人物，其一当然是现任总统詹姆斯·约翰逊，另一个是某个大型环保团体的要员，到底这位大人物是否曾经对整个剧情的发展造成某种影响呢？特别是，如果他有机会和Snake见面的话，他和这个他眼中一手制造出下纽约港沉船事件的"环境杀手"又会发生怎样的冲突？另外，在TANKER篇结束后至PLANT篇开始的这段时间里，Snake和Otacon又有些什么经历？（整整两年的时间啊，真不知又可以铺陈出多少幕激动人心的传奇了……）还有……（且慢，也许有人在抗议了：其实《MGS》里面也曾有过类似的情况，如果都像上面这样穷根究底，岂不是会出现：梅莉尔最初到达影子摩西后的经历？她是怎么避开M1坦克进入核弹库的？她被捕以后有什么遭遇？又或者，灰狐是怎么潜入的？Snake看不见他的时候他都干了些什么？等等等等一系列没完没了的问题……难道这也表明《MGS》缺少了50%的剧情？——打住，打住，越扯越远了，下面我们言归正传。



二 阴魂不散的Liquid

自从小岛确认Liquid将会在2代中出现，这一点就一直是最让人头痛的问题之一。

《MGS》属于现实题材的游戏，而通过移植手臂而控制住被移植者的意识在现实中绝对是不可能的。那么小岛该怎样对此进行解释？总不能抛出个"怨灵附体"之类的理论就对付过去了吧？（又不是神怪RPG……）记得当初也曾试着自己为这个问题设想一个合理的说法，在苦思冥想X小时败掉了Y个脑细胞推翻Z种假设之后得出的惟一与科技比较搭界的解释就是——《MGS2》里的Liquid是一种数字化的存在，那只手臂带有内含"Liquid的意识程序"（姑且这么说吧）的芯片（可能不是一般的基于硅晶体的芯片，而是较为先进的生物芯片之类？），从而使接受移植手术的左轮……现在看来这一推测和"爱国者"那12智者的存在以及GW人工智能系统还是挺相似的，因此也勉强可以算是说得通。可这样一来又引出了新的问题：首先，是谁把Liquid"数字化"的呢？又是"爱国者"？不可能。因为Liquid早就声称要把"爱国者"彻底消灭，他们这样做就等于搬起石头砸自己的脚。如果不是爱国者，还有谁会拥有这样可怕的先进技术？他们这样做的目的又是什么？其次，Liquid"苏醒"的条件是Snake必须在场（至少是在附近）——《MGS2》里的Liquid两次成功地控制左轮的意识都是出现在与Snake面对面的时候——那么，到底是什么原因导致了这样的情况？纯粹是因为Liquid对Snake的憎恨吗？还是Snake有某种特殊的力量？值得一提的是，Liquid对同是"Big Boss之子"的Solidus并无反应。另外，请注意Liquid右臂近手腕处的那组条码！熟悉《MGS》的玩家也许会记得Liquid左臂上有文身，但说到条码嘛……这小小的一组图案里究竟可能包含怎样的阴谋呢？它是否和Liquid的"数字化"或者移植手术有关？这一点在游戏中迄今还没有任何交代。



三 三份关键性的资料

艾玛设计的病毒终究没能把GW系统的核心彻底破坏——决战时上校和罗丝的出现就是证据。另一方面，随着Solidus被雷电打败，"爱国者"得到了S3计划所需的全部数据，S3计划已经完成了……那么，接下来，他们将会如何应用S3这个"控制人类意志和思想的系统"呢？

Metal Gear REX的资料已经在互联网上广泛流传了开来，所谓"每个国家、每个组织、每个网站都有它自己版本的Metal Gear"，这种混乱的状况又该如何收拾？

第三点大概已经被大多数人遗忘了，然而它的重要性比之前两却是有过之而无不及——Big Boss的遗传基因数据！关于Big Boss的DNA，"《MGS》系列"中最后的交代是"他的细胞样本一直保存在冷库内"，也就是掌握在美政府的手中。这样的话，谁能保证不会又有一批新的"魔童"出现？

四 时间设定上的冲突

令人镜片碎裂的年龄问题。且听我慢慢道来。首先Snake是几岁呢？根据《MGS》中Liquid说的"经过了30年的漫长岁月……我们终于见面了"，可以确定当时他是三十岁左右（另外还可参照"任务简报"里的叙述：1990年海湾战争时Snake和Liquid都只有十来岁，而影子摩西的兵变发生在2005年。与上面的结论基本吻合）。PLANT篇的故事是在影子摩西的4年之后，那么就是34岁了。再看Solidus，我认为他应该是在Solid和Liquid以后才制造出来的，至少不会比他们早，因为他是完美的制成品。

以上的提法看起来没什么不妥是吧。好，接下来轮到雷电。以他的外形、气质来估计，20岁左右应该算是比较合理的。但按Solidus所说，80年代时雷电已在少年兵团中，就当那时他10岁吧（再小就不算少年了）——那么，请看，80年代他10岁，即使用80年代的最后一年1989年来算，雷电生于1979年，到2009年（PLANT篇）他是……30岁？？？不会吧……（那么大一个人还这样幼稚兼白痴……而且还是第一次出任务……）还有就是那时Solidus和Snake一样是34岁……雷电只比他的养父小四岁……倒。



另一个疑点则是Solidus在联邦纪念堂的屋顶上说什么"200年前的今天，乔治·华盛顿就任美国第一任总统……"，注意华盛顿就任美国第一任总统的日期是1789年4月30日，这么一算——PLANT篇是1989年？要不就只好当成是Solidus顺口说个整数，不然干脆就是说错了……（说错这么重要的东西……汗）

五 其他

1. 在游戏中已经"被杀"了3次的梵普真的死了吗？又或者，当他某一天在"《MGS》系列"的某一新作里再度出场的时候，仅仅是脑门上又多了一个子弹孔？



2. 奥尔加的孩子……现在看来这个小生命的安危倒是用不着过分担心的，毕竟我们无所不能的传奇英雄已经说了一句"包在我身上"，而雷电也很想助Snake一臂之力参与救援行动（说到底奥尔加是为他而死的）。让人感到好奇的反而是孩子的父亲——他到底是何方神圣呢？小岛在这里埋下的线索给续作或外传留下了充分的发挥余地。从奥尔加在油轮上与Snake交手前的那句"你们男人都是一路货色"来看，她似乎对男性有些偏见，这种态度的形成是不是和"他"有关？

最后尾声处极为明显的伏笔铺垫就不必多提了。12个已死的人是如何支配整个美国的呢？还有"慈善事业"，这个神通广大的反Metal Gear组织，它的来龙去脉，它怎样运作，又是怎样把Snake和Otacon招揽于旗下的？直到《MGS2》结束，这一切依然隐藏在重重的迷雾里，我们惟一知道的仅仅是它的首脑也是爱国者的12智者之一而已。

OK，满是问号的文章就到这里了，下面轻松一下吧。

无责任漫谈之一·梅莉尔的下落

还有一个至今仍令不少MGSer耿耿于怀的悬案——梅莉尔究竟是生是死？早些时候"《MGS2》将会对应前作通关记录"的传言随着《MGS2》的发售而烟消云散（个人认为这样的设计其实也满不错的），梅莉尔的下落因此也成了一个谜。的确在《MGS2》里对梅莉尔自始至终没有正面提到一个字，不过大家也不必为此而感到失望，因为小岛在游戏的字里行间还是给出了不少暗示。大家应该都注意到Arsenal Gear内部Snake颇为得意地对着雷电说出"无限弹药"的那一幕了。还记得这条发带在《MGS》中是达成哪一种结局才能拿到的吗？另外在"前作简介"中也借着Nastasha所写的《影子摩西的夜幕下》一书确认了《MGS》的GOOD ENDING（这么看来说不定小岛什么时候来兴致了就又会让梅莉尔再次出场了哦，大期待……）。更有趣的是，当玩家在油轮上打倒奥尔加之后，如果用Codec联络Otacon，会有如下对话：

Otacon：她还活着吧？

Snake：当然，只是昏过去了。

Otacon：那就好。

Snake：她确实挺美的。

Otacon：怎么，你动心了？睡美人和王子的故事是很浪漫没错，不过在这种地方你最好还是别来那一手。

Snake：哪儿的话。这样的野丫头我早就已经受够了。

Snake最后的这句话应该是和梅莉尔有关了。看来梅莉尔的性格让Snake也有些招架不住呢：）

无责任漫谈之二·Snake的命运

仔细想想的话，Snake的生物学年龄恐怕已经接近90岁了……（汗）虽说当年Big Boss那老家伙70多岁还是厉害得一塌糊涂的样子，但……联想到前段时间报章上关于克隆绵羊"多利"健康问题的报道，Snake的"竞技状态"还真是挺让人担忧……究竟Solid Snake的传说还可以延续多久呢？

不过，只要小岛愿意，这种问题实在是算不了什么。别忘了他手上还有一张超级王牌：基因研究领域的权威，学术界数一数二的遗传工程专家——直美博士。有了Big Boss的DNA，再配合她高明的基因治疗技术，Snake的遗传缺陷再严重也不过是小菜一碟而已……诸位Snake的FANS，让我们一起向小岛大神虔诚地祷告，祈求他让直美博士早日复出吧，阿们！



再会，Snake！——《MGS2》初感

"Solid Snake仍然是《Metal Gear Solid 2》的主角。"

——小岛秀夫



文：超哥（王超）

Solid Snake，这个一辈子也不会让我忘记的名字，今天又回来了。我不仅要再次面对他，呵呵……再会，Snake！！！

当我凝视着《MGS2》封面上英姿飒爽的Snake侧面像时，不仅感慨万千，思绪仿佛又回到了2年前《MGS》中的冰雪世界，伴随着高亢的女声，漫步在阿拉斯加广袤的冰原上，驯鹿、初阳，还有在寒风中依然挺立的雪松，构成了《MGS》世界的整个背景。是的，就是小岛秀夫，再次把《MGS2》带上了世界顶级游戏的舞台！多少个日日夜夜的期盼，多少次魂萦梦牵的追随，终于在11月29日那天得到了最后的答案。



早早地入手《MGS2》，仔细揣摩着封面上的Snake和雷电，倒是不急于把盘塞入机器。毕竟，对我来说，"她"，不仅仅是一个游戏，而是梦想和希望的延续……淡淡的灰绿色预示着《MGS》的故事将继续延续，白色长发的雷电要告诉我们《MGS》即将改变，而Snake依然坚定的眼神意味着生命存在的意义。导演，依然是小岛秀夫；主角，依然是Solid Snake！

随着PS2光驱灯的闪动，《MGS2》的新世界即将打开……朦胧的雨夜下，甩烟头、奔跑、穿上隐身衣，然后从桥上纵然跃下，《T2》般的起身动作，一切都在展示Snake的"酷"！精心制作的开场曾经让世界上多少游戏迷为之动容，极尽PS2机能的即时演算让我知道小岛制作组的技术力量，然而我要知道的不仅仅是这些，游戏的内容、小岛的剧本和《MGS2》的世界才是我最关心的，一切面纱都要我自己去揭开。好，那么先来体验游戏内容吧。

"我一直对自己说，没有什么事情是不可能的。"

——小岛秀夫

雨天环境真的很能体现PS2的机能，的确是优秀的素质，Snake在雨中奔跑溅起的水花、打落在Snake身上的雨点以及随风向而变动的雨势——和《MGS》完全不同的壮丽开场。依旧是潜入作战，至少Harry Gregson-Williams的配乐和Snake的装束让我感觉得到。

E3大展上那段太过出色、太过精美、太过强大的Demo画面一定还让大家回味无穷，而现在真实的游戏画面就摆在你的面前，可以好好享受一番了。应该算得上是PS2到现在为止最好的游戏画面吧，其素质体现在过场动画和真实游戏画面的完美结合，以前还在谈论《MGS》过场和游戏无缝连接所产生的整体美感，现在接近CG的即时演算更是让我们感觉到机能进步所带来的最直接的视觉冲击。如果说《MGS》无法让一个初玩者感到惊讶的话，那《MGS2》开场画面足以让人们在屏幕前如痴如醉，跃跃欲试。风、雨、闪电、人物的倒影，灰色而凝重压抑的天空，这正是小岛所要营造的环境；而后在一片夕阳的明黄下，自由飞翔的海鸥、泛着金色的海面、平台上遥望远方的主角，不肆为一幅精美的油画，两种不同的意境，的确已超越了画面的范畴。制作小组继《MGS》获得最佳程序设计奖以后再次证明KONAMI的技术实力和对PS2机能的领悟力，此时此刻惟有向制作小组致以最高的敬意。精细的人物面部惟一略感不足的是过于僵化、冷酷，然而瑕不掩瑕，顶级的画面才配得上"《MGS》系列"，这是我在1代就说过的，欣慰……

"有所不同的是，对于这个项目而言，我根本就没有任何视觉的参考。"

——Harry Gregson-Williams

Rika Muranaka在《MGS》中的配乐想必大家耳熟能详，沉稳、凝重又充满着紧张、刺激，好莱坞大片般的曲风在《MGS》这样的游戏巨作里显得异常吻合，而最后的结局主题曲《The Best Is Yet To Come》更是将《MGS》的气氛烘托到了最高潮，虽然里未听懂一句（爱尔兰语），但整个曲子的意境早已告诉了我们一切应当表达的主题，那种婉转的凄凉恐怕已经丝丝入耳、声声震撼了吧。Rika当时被我敬为天人，在《MGS2》中他又担任了结局主题曲的制作，而配乐部分则交给了大名鼎鼎的Harry Gregson-Williams，他的水平无庸质疑，《勇闯夺命岛》、《血仍未冷》等等都是这位好莱坞大师级作曲家的作品，然而在《MGS2》中让我感受最深的倒不是Harry所做的曲子，惟一让我震撼的仍旧是Rika的"《MGS》系列"永远的基调，小岛也故意把重要场景的BGM都换成了Rika的调子。而Harry的配乐真正出彩的地方并不是很多，两处地方值得我去回味，一处是Tanker篇MS Ray最后在油轮上破船而出的那段，紧张、刺激，充满着震撼力，和当时的场面衔接紧凑，惟一遗憾的是当时Demo里Snake在雨中激斗的画面全无，甚是可惜；另一处是Plant篇弗琼在Shell 1出场的那段，悠扬、婉转的曲调配合如丝般的意境，体现了小岛游戏暴力美学的精髓，无疑是一种享受。而结尾曲《Can't say goodbye to yesterday》第一次听感觉全无味道，缓慢、低沉，甚至带点郁闷的感觉，完全不像是《MGS》的风格，然而品位再三，方才渐渐听出了味道，战斗过后的舒缓和游戏本身对生命存在的诠释随着曲子娓娓道来，优美而略带忧伤的主题曲似乎已成为《MGS》的惯例，把大家从刚才紧张的战斗中彻底解放出来，重新审视这部游戏的含义，或许这就是小岛要通过音乐告诉我们的。主题相同，风格不同的《MGS2》精彩配乐，请在战斗中尽情享受吧。

"我把自己同雷电的经历密切联系在一起，我很惊奇日本的一个电视游戏能够有这么精彩的剧本。"

——Quinton Flynn



再来说说这次的配音，我可是很好看这个的哦^0^。想想《MGS》里日版和美版的配音，真是令人激动万分、热血澎湃啊，听说是原班人马再次出场(废话^ ^)，我甚至有再玩一遍《MGS》的冲动，惟一可惜的就是灰狐的声优——盐泽兼人已经去世，但大家明夫的磅礴气势（此人形象也相当有个性）和David Hayter粗哑深沉的腔调同样令人着迷，当然也不能忘了银河万丈(Liquid Snake)老兄的桀骜不逊和新加入的超美型帅哥Raiden（由Quinton Flynn配音）的优柔，为什么这么说？因为有时候听Quinton Flynn的配音感觉声音轻柔有余，力度不足，和日版堀内贤雄的配音完全是两种感觉。配音阵容的强大，使《MGS2》人物阵容更显夕日风采，还记的Demo影片里有那么一段，被Liquid Snake手臂控制的左轮站在MG Ray的护桥上，意气风发的对Snake叫道：

"让你久等了，兄弟！"

Snake惊愕地反问："什么？"

左轮："对，就是我！！！"

Snake："Liquid？！"

此情此景，熟悉的声音在2年后再度交会，宿命中的兄弟再次邂逅，惟有玩过《MGS》的人才能感受到那份久违的感觉。

操作性和潜入作战的精髓是我关心的，果然让我看到只有在《MGS》战车格纳库演示动画里才能看到的两拳加半转身飞腿的动作，真的好激动，当时为了验证《MGS》是否存在这样的动作绞尽脑汁、无一不试，结果终于在《MGS2》中实现了这个够酷的动作，最后半转身一脚的攻击范围也明显加大；新增加的第一视角射击操作在《MGS2》中起到了举足轻重的作用，准星逐渐加速的操作让我有点略感不满，但准星移动过快导致的惯性前冲又的确符合真实情况，无论怎样的确是一项重要的改变；跑动中的翻滚和跑射的优化处理（想必大家对《MGS》中跑射的×＋□顺序的按法颇为不满吧）使原来略显笨拙的操作性得到很大改良；贴墙的精巧设计上再次体现了小岛潜入的思路，探头和突然转身瞄准符合Snake这样老牌特工的谨慎和机敏，特别在Tanker篇机关室中和敌兵的遭遇战，完全体现了贴墙转身射击的精妙之处，激烈的战斗令人窒息。Snake一些动作细节设计上更是达到无以复加的程度：从熟睡士兵边轻轻走过，将敌人尸体搬运、隐藏，威胁小兵获得道具等等。足音、脚印、枪声、血迹、影子等要素无一不包容进内，潜入、危险、回避、警戒四种作战状态的增强，M9麻醉枪等的加入，使潜入作战思想近一步得到强化，甚至能够出现所谓的"零人斩通关"（全篇游戏不杀一人通关），不愧为是"单独潜入，极限的紧张感"(Maximum Thrill Again)！小岛要再次告诉我们《MGS》作为新形态游戏，潜入作战乃是其最大的特色，无庸置疑，《MGS2》更是做到了这点！呵呵，小岛的游戏。下面的体验来自于《MGS2》潜入作战本身的魅力。

大家还记得《MGS》中多种武器的运用和多种多样的过关方法吗？虽然某些BOSS需要单一武器才能有胜算，但善用武器和道具将是乐趣的源泉和快速过关的基础，而《MGS2》中更是把对一般小兵的"折磨"达到了极至！

威胁："缴枪不杀，给我老老实实地抖狗牌和道具！否则……"

"怎么？还不服？对不起，只能残忍点了，先打你手；再不服，打你脚，哈哈……"。

各式各样对付小兵的办法在玩家中"创意无限"，如此"搞笑"的办法甚至超过对游戏的讨论，名正言顺地爬上了各大网站、杂志的主要版块，是小岛做的嘛，不登不行的^ ^。然而BOSS战方面，感觉武器运用的多样性比起《MGS》减弱许多，7场BOSS战中用单一武器过关的就占了5场，你的对付办法是减少了，但BOSS攻击你的方法却是大大加强，这点无庸置疑，随着难度的上升，BOSS会变着花招玩你，痛不欲生的感觉只能由你自己去体会。小岛把对攻击方式的减弱转化到对技巧性上和战术运用上的高要求了，充分利用自己所处的环境和障碍物是取胜的重要因素之一，技巧上的提高可以认为是对武器的操作（第一视角射击技术）和对敌人打击部位的选择上。多样性降低并未导致难度上的降低，但多样性的减少的确降低了BOSS战的灵活性。很大程度上应该是让玩家去对付BOSS，而不是主角去对付BOSS，比如弗琼就是我非常希望能够正面击败的BOSS，但小岛把机会留给了左轮，郁闷ing。此外小岛还特别提供了BOSS战生存模式，来满足渴望挑战难度和时间的人们，那么来挑战你的极限吧。

"没有主张与主题的游戏是没资格说"超越电影"这种话的。"

——小岛秀夫



本作最大的特点当然在于小岛的电影手法，如果把《MGS2》当成一部完整的大片来看也不为过。凭借PS2优秀的机能和程序员对PS2的领悟，小岛借此创造了更完美的视觉效果，再次为《MGS2》引入了大量电影元素，"游戏界的导演"应该是对这位王牌制作人的最好称呼，"MGS CHANGED WORLD'S GAMES"（《MGS》改变了世界上的游戏）。什么叫电影式的游戏？《在MGS2》中你会找到最好的答案。大量的过场动画无非都是为了展示小岛的思想，各种镜头的切换、慢镜、残象、镜头的水滴、灯光的处理和整体磅礴的气势，在Gregson-Williams的精心勾勒下无法让人有更多的抱怨了，游戏做到这份上，只能称之为艺术。

来看看几个我认为的经典场景：

其一，Tanker篇最后左轮叛变，启动MG Ray，最后Snake沉入大海的那段，开始在Ray引桥上的枪战，几个镜头的切换颇有好莱坞动作片的味道，惟一的区别就是电影里的真人换成了游戏中大家熟悉的主角，可以说到现在没有一个游戏达到或接近这种效果，毕竟游戏的平台和导演都是不一样的，配合与《MGS》千丝万缕的联系，很容易让人产生共鸣，小岛此处的手法完全以电影片段来代替，虽然略显过长，但对于第一次接触《MGS2》的人来说，无疑起到了很好的承上启下的作用，至于里面大量的伏笔和铺垫也符合小岛剧本的要求，后面MG Ray锯开船体越上甲板，让我想到了哥斯拉，^ ^镜头上雨滴的感觉很好，有代入感。

其二，弗琼在Shell1出场的那段，在幸运女神身边划过的白色弹道，边上翱翔的海鸥，金色的阳光和湛蓝的大海，配上悠扬的曲子，简直美得不可言物。拿起线性来复枪缓缓地瞄准，一刹那间的舒展只是为了力的爆发，濒死的海豹队队员慢慢坠入大海，收枪、藐视一切的眼神、悠然地离去。通过画面即体现了弗琼傲视一切的魄力，或许也预示着弗琼的另一面吧。应该来说小岛的概念里每个BOSS都要有个出场展示的画面，《MGS》也是如此，而《MGS2》做得更为出色，精心设计的BOSS开场牵引着剧情的进一步发展，美沦美涣的画面似乎让我对BOSS又有了另一种感觉，小岛的BOSS基本上都不是纯粹的杀人工具，Dead Cell成员各自有各自的目的，不同的BOSS塑造了不同的人性，不同的情节让我们看到了不同的结局。



其三，最后的大结局，是值得大书特书的一处，应该说是小岛在《MGS2》中电影手法集大成的一段，也可以说是匪夷所思剧情的总交代。整段剧情应该来说是动和静的结合，刚经过MS Ray轮番攻击的雷电、被捕的Snake、弗



琼、奥尔加、Solidus、左轮和控制左轮的Liquid，几乎所有重要的人物全部登场，骗局与反骗局、对立与对峙，一切都是那么错综复杂，剧情在电影镜头的配合下峰回路转。且不说剧情如何怪异，单就电影手法来说，几个高潮的出现：Solidus解决抓狂中的MG Ray、弗琼死前回光返照神奇地力挡飞弹攻击、Liquid再度和Snake对话、包括最后Snake和MG Ray纵身越入大海……电影，完全在看电影！！！但由游戏画面表现出来的确是令人有种说不出的感觉，是感叹现在游戏达到的素质呢（想想当年的魂斗罗那画面），还是感叹《MGS2》这部游戏大片是否应当采用这种手法（过于冗长）？不过我的感叹都是无用的，《MGS》是小岛的游戏，《MGS2》只是他手中的"玩物"，我们要做的只是去欣赏，去把玩，去体味小岛给我们带来的一切有用的东西，或者在今天体现不出来，但可能在明天、后天终究会闪烁出小岛对未来游戏的思想。

《MGS2》可以算做是一部电影化的游戏，游戏为本，电影为辅，电影思想从FC时代就有痕迹——通讯器里的对话难道不算吗（笑）？发展到PS2时代，能提供足够的硬件资源，使"《MGS》系列"终于达到了所要求的效果，至于后面的只是画面的加强，其电影的思想已经无法从根本去改变了。新形态的游戏惟有用"MGS CHANGED WORLD'S GAMES"来概括了。

"我必须从剧情和游戏性两个角度构造一个场景，但是也需要知道在技术上是否可行。"

——小岛对剧本创作的看法

剧情，不得不说说的东西，小岛最喜欢玩的内容，也是大家玩《MGS2》之后最大惑不解的部分。大家一定在想《MGS2》的剧情到底怎么搞的？为什么《MGS》一看就懂，甚至不看剧情也知道大致那么回事，而《MGS2》却看得不知所然呢？的确，我对小岛这次玩剧情真是有点深恶痛绝，所有的真相在最后大段的电影和通讯对话当中揭示了大部分，而前面、甚至是《MGS》都是前奏、铺垫、准备，小岛可把我们玩惨了，呵呵。具体的剧情细节暂时不想多谈，在这里想说说对整体剧情的感觉，说其凌乱也可以，说其晦涩也可以，说其补圆也可以，注意我上面的用词，没有一句是说剧情如何精彩，如何紧凑的，为什么呢？因为我也和各位一样曾被剧情搞得头大无比。什么是好的剧情？对我来说：一，交代清楚；二，前后连贯；三，充分合理；四，不要为了剧情而"绕"。《MGS2》做到了哪点？其中最让人难以接受的恐怕是"绕"，左绕右绕，绕到最后才露出一个不太明确的结局，然而最后又是一个伏笔。我们不妨比较一下《MGS》的剧情，围绕Snake阻止Liquid的核弹发射计划而展开的任务，自然地引入FOXHOUND部队成员，邂逅梅莉尔和Otacon博士，最后合理而有顺序地拨开一层层面纱，《MGS》合理之处在于随着剧情的发展而不断解决前面的疑问，最后引出Liquid，在不经意间误中Liquid的圈套在后面来看也解释得很合理。而《MGS2》中，小岛布置的不是一个个小圈套，而是一个很大的网，网里有很多的铺垫、伏笔，前面80%都是。套中套是日本人喜欢的思维方式，其中有好处，也有坏处，婉转的剧情让你唏嘘不已，而拖沓的剧情让人厌烦，幸好小岛用大量的电影手法在最后弥补剧情上的空缺，就剧情设想来说，无疑是一个大胆的尝试，完全抛开《MGS》的故事内容进入全新的环境、全新的人物，只留下Snake这条线，的确是大胆的小岛。但就我认为，剧情的铺垫完全可以更加明了，东方人的含蓄有时候感觉过火了，为了超越《MGS》，小岛想构架更复杂、更发人深思的内容，剧本上来说完全做到了这点，小岛真的很用心在做，很用心在编，很用心地在自圆其说，《MGS2》的剧本惟有小岛能写，这点没什么好怀疑的，细致的设定，突兀的剧情，完美的作战，最后风格相同的伏笔，对剧情迷来说无疑是一件珍品，大叫过瘾也不为过，看来《MGS2》的剧情还真不能从一个角度分析呢。对我来说，要反映的事实才是最重要的，牵强的内容和做作的煽情对剧情是毫无帮助的！

说到耐玩度，除了5种难度以外，MGS2特别设置了BOSS生存模式和狗牌收集，还有BIG BOSS等各种称号的极限挑战。对我来说游戏的耐玩度应体现在以下几方面：

1. 有足够的隐藏物品。
2. 有追加的隐藏模式。
3. 有丰富的技巧性和操作性。
4. 有育成、收集模式。
5. 有不同的分支和结局。

做到这5点，优秀的耐玩度就基本达成了。《MGS2》继承了上作一些还算实用的隐藏道具，隐藏道具的获得和狗牌的收集数、通关次数有关：通关一次后追加BOSS生存模式和剧场模式；不存在多结局和分支，也不存在育成模式；但"《MGS》系列"向来注重难度的挑战，而难度里又细分出通关时间、杀敌数、接关和存盘数等等指标，为挑战最高难度的BIG BOSS称号，恐怕是每个《MGS》铁杆所追求的吧，所以就耐玩度来说，《MGS2》做的还算不错，狗牌收集算是一个亮点吧。

众说纷纭，无论如何《MGS2》的大餐最终还是摆在大家面前，两年的期待换来的是薄薄的一张DVD，呵呵。随着结尾曲的结束，缓缓地退出游戏，拿起一杯温热的咖啡（对不起，我不抽烟^ ^），淡淡的香味令人神怡，反复思索着《MGS2》，是失落的感觉吗？至少不会是失望，值得庆幸的是作为一个有连贯剧情的游戏，《MGS2》的确把前作继承、发扬、并且光大，殊为难得！从阿拉斯加到海上平台，从Snake到雷电，从反核到自由，《MGS》的故事暂时还不会终结。正如咖啡里未融的方糖，随着勺子不停地转动，渐渐融化，成为融和的一体。《MGS》也同样会随着小岛的指挥棒不断调和、融入、成为小岛的日式咖啡。慢慢品味她，你会得到悠然、清爽的口感；把她一饮而尽，就如同喝上一杯大众热力咖啡般爽快；而我，则会再冲上一杯小岛咖啡感受过去、现在，或者遐想未来的味道，不是吗？



这是我的Metal Gear，如果我愿意，我完全可以毁灭它。

——小岛秀夫

世界足球 胜利11人5 最终进化版



PS2	KONAMI/KCET	SPG	1～8人
	2001年12月13日发售		183KB
CD-ROM	对应手柄分插器		

adidas公司的2002韩日世界杯比赛用球——飞火流星！



按照惯例，德国adidas公司在世界杯32强的抽签仪式上公开了今年韩日世界杯的比赛用球“FEVERNOVA”，这款有着极高科技含量的足球有一个非常好听的名字——飞火流星。希望在今年的世界杯上中国队能够像这个名字一样，飞火流星，一发冲天！

オフェンス	进攻能力	队员进攻的整体能力，值越高，被碰撞后恢复的也比较快。
ディフェンス	防守能力	队员防守的整体能力，值越高，铲球以及抢球的成功率也越高。
ボデバランス	身体平衡力	值越高，空中战就越有利。而射门时，如果此值比对方防守队员高，则更能发挥到射门的水平。
スタミナ	耐力	耐力消耗越大，队员的表现（速度以及射门能力）便会下降，因此此值越高，队员的发挥便有基本的保证。
スピード	速度	值越高，队员的跑动速度也就越快。
加速力	加速能力	值越高，队员由起动至到达最高速度的时间也就越短。
レスポンス	反应能力	值越高，在球发生变向反弹或其他情况时队员的反应也就越快。
ドリブル精度	带球的精度	带球时的准确度，值越高，队员带球时的灵活性以及护球能力也就越高。
ドリブル速度	带球的速度	值越高，带球时的速度也就越快。
ショートパス精度	短传的精度	值越高，在地面短传时的精度也就越高。
ショートパス速度	短传的速度	值越高，在地面短传时的球速也就越高，更有穿透力。
ロングパス精度	长传的精度	值越高，在长传时的精度也就越高。
ロングパス速度	长传的速度	值越高，在长传时的球度也就越高。
シュート力	射门力量	值越高，射门的力量也就越大。
シュート精度	射门精度	值越高，射门的精度也就越高。
ヘディング	头球精度	值越高，队员在进行空中配合以及头球攻门时的精度也就越高。
ジャンプ	跳跃能力	值越高，队员的跳跃能力也就越高，空中优势也就越明显。
テクニック	技术	值越高，队员在停球、传球、过人时的动作就更合理有效。
カーブ	弧度	值越高，队员在射门、长传时球的弧度也就越大。
攻击性	攻击性	球员在进攻时的积极性。
メンタリティ	心理素质	值越高，队员受比分落后或体力低落的影响也就越小。
安定度	安定度	值越高，队员的水平发挥也就越稳定。
フリーキック精度	任意球精度	值越高，队员主罚任意球的精度也就越高。
连携	配合	值越高，队员与队员的配合熟练度以及对阵形的理解能力也就越高。
身长	身高	队员的身高，一般来说身高越高的队员，在拼抢时就越有利。
利き足	擅长脚	球员的惯用脚，分为左脚球员、右脚球员以及双脚球员。

追加解说



ボデバランス（BODY BALANCE），按照字面的理解就是“身体的平衡力”，不过，在《WE》系列”中，则应该更深入地理解为“身位”，换句话说，就是队员在拼抢时的卡位能力。这是一个相当重要的设定，一般来说，优秀的后卫以及中锋的这个数值都很高，比如内斯塔，比如维耶里。而且，这个数值与球员本身的身体素质与是很有关系的，比如捷克的“202前锋”科勒，他的这个数值就达到了95！一般的后卫几乎是撼不动他的。两名球员争顶头球时，大家常常可以看到其中的一名球员在空中时就已经失去了平衡，这就是数值上的差距了；射门方面，由于在《WE5FE》中对于射门技术的要求非常高，再加上后卫（在身后）的干扰，射门队员能够发挥自己70%的射门水平就已经很不错了——射门的一瞬门被推倒而导致此次射门偏得离谱也是常有的事。如果队员的该项数值够高，那么在射门时该名队员受防守队员的影响也就越小——一脚怒射，倒下的不是你，而是他了。

ドリブル精度＆ドリブル速度，带球的精度与速度。很显然这两项数值是为了区分“齐达内”与“波波斯基”而设定的。奔跑速度快的球员，带球速度并不一定非常快，比如二三流球队的某些边锋；而即使是带球速度快的球员，也有两种情况，一种是人跟着球跑，一种是人带着球跑，这就和带球的精度有关了，带球精度高的球员，就是“人带着球跑”，即使是快速地跑动，也不会失去对球的控制，这样在过人以及传球时就更加游刃有余。

连携，与队员的配合，对球队阵形的理解。这也是本作新加入的一项设定，这个设定可以说是与SEGA的“《创造职业球会》系列”非常相似的。球员的该项数值越高，与队友的配合也就越熟练，在游戏中（真实的比赛中也相同）表现为传球的预见性、队员与之相呼应的跑位上。现实中常常可以体会到一些强队的进行传切配合时那种行云流水般的感觉，这不但需要有一定的队员个人能力（比如技术、传球精度等），“连携”也是非常重要的一点，否则，一些非常简单的战术，例如双边锋套边甚至二过一都有可能失败！除此之外，连携值对会影响到队员对于球队阵形的理解度，换句话说就是会影响到队员在球场上的位置感。以防守队员为例，连携值低的话，就算是设定了盯人也会被对手轻易摆脱——这就是没有位置感带来的害处。

特殊能力设定

ドリブラー	十分擅长于盘球
ポストプレイヤー	“高空轰炸”型球员，善于在禁区内争顶
ポジショニング	门前位置感好，多指地面进攻时的抢点射门
とびだし	急速冲刺
ストライカー	射手，射门能力高
司令塔	有该项能力的队员拿球时，队友的攻击意识增加
パサー	有该项能力的队员拿球时，前锋的攻击意识增加
PK　キッカー	射点球的成功率高
1vs1 シュート	与守门员一对一时成功率高
ロングスロー	能够将界外球掷很远
ダイレクトプレイ	第一时间传接球的动作精度高
マンマーク	人盯人防守成功率高
DF ライン统率	后卫的统率，造越位的成功率高
スライディング	铲球的成功率高
パスカット	截断对手传球的成功率高
フィードキック	对于低空射门会用脚去挡（门将专用）
PK キーパー	扑点球的成功率高
1vs1 キーパー	扑单刀球的成功率高
两足フェント	可使出特殊的双足假动作（下面有专文说明）
ケガの耐性	不容易受伤（分为A、B、C三个级别）

追加解说

两足フェント！！

两足フェント是本作新增的一个技巧，拥有这项技能的队员能够凭借巧妙的假动作以及强劲的爆发力突破对手的正面防守，非常精彩！这个动作的幅度虽然不大，但速度非常快，熟练掌握后往往会令对手防不胜防。此外，没有这项技能，但盘球、技术好的球员（例如齐达内）也能做出这样的动作，不过操作需要更加精确。

使用方法：以队员往右带球为例，在带球的时候，快速点一下左（右）斜上再快速点一下右（有点像搓招的感觉），就能做出这个动作了。建议大家最好能够在训练模式中多多练习，找到最适合自己的操作方法（例如使用左摇杆），这样就能在实战中大大发挥一番了！

两足フェント的入球示范



正面迎来对方的防守球员！从这个角度来看，是按"上"键带球的。　此时很快点一下左上，再点一下上（上→左上→上）。　奥维马斯快速地将球从右脚拨到左脚，同时身体左移大约一个身位左右。



速度之快，对方的后卫还未做出反应。　等到反应过来，火星人已经突破了！　起脚射门！GOAL！

《WE5FE》的其他新增要素

◆向任意方向传高球：不知道前作中的R3传球大家掌握了没有呢？在此作中这一要素得以加强，只要按住L1键再拨动R3键，就可实现任意方向的高空传球哦！真正的随心所欲从这里开始！



◆横向微移：新技术"横向微移"（直角转身时方向键+R2）在本期附赠的VCD中有详细介绍。感觉作用比"双足假动作"还要大？

◆四种带球方式：按住L1——超慢速带球；按住R1——大步趟球；按住R2——快速带球；

◆R2键的作用：无球时按R2键可以自由控制球员的跑位，在争顶高空球以及防守的卡位时非常有作用；在顺势接到队友传球的一瞬间按R1→R2，可以将球突然向前推进，出其不意；按住R2键转身，幅度比普通转身要多出一个身位左右。

◆在主罚定位球以及掷边线球的时候，不用进入菜单就能方便地在暂定后选择キッカーセレクト来重新确定罚球队员。

◆新的位置——CH：在本作中，在中场新增了CH（中卫）这一位置，所谓CH，就是介乎于DH与OH之前的角色，比DH更注重进攻，但位置却是在OH身后，不但向OH提供支援，并还能够独自为锋线创造机会。事实上在《WE5》以及更早的《WE2000》中，GOUKI就一直采用的是双后腰的3-5-2，再将其中一名后腰的位置调整至OH之后的阵形，也就是创造一个CH的位置出来。现在终于可以名正言顺在游戏中设定一名CH了！



位置	英文全称	中文
GK	GOAL KEEPER	守门员
SW	SWEEPER	清道夫
LIB	LIBERO	自由人
CB	CENTER BACK	中后卫
SB	SIDE BACK	边后卫
DH	DEFENCE HALF	后腰
CH	CENTER HALF	中卫
SH	SIDE HALF	边卫（翼）
OH	OFFENCE HALF	前腰
WG	WING	边锋
CF	CENTER FRONT	中锋



MASTER LEAGUE

MASTER LEAGUE中的连携

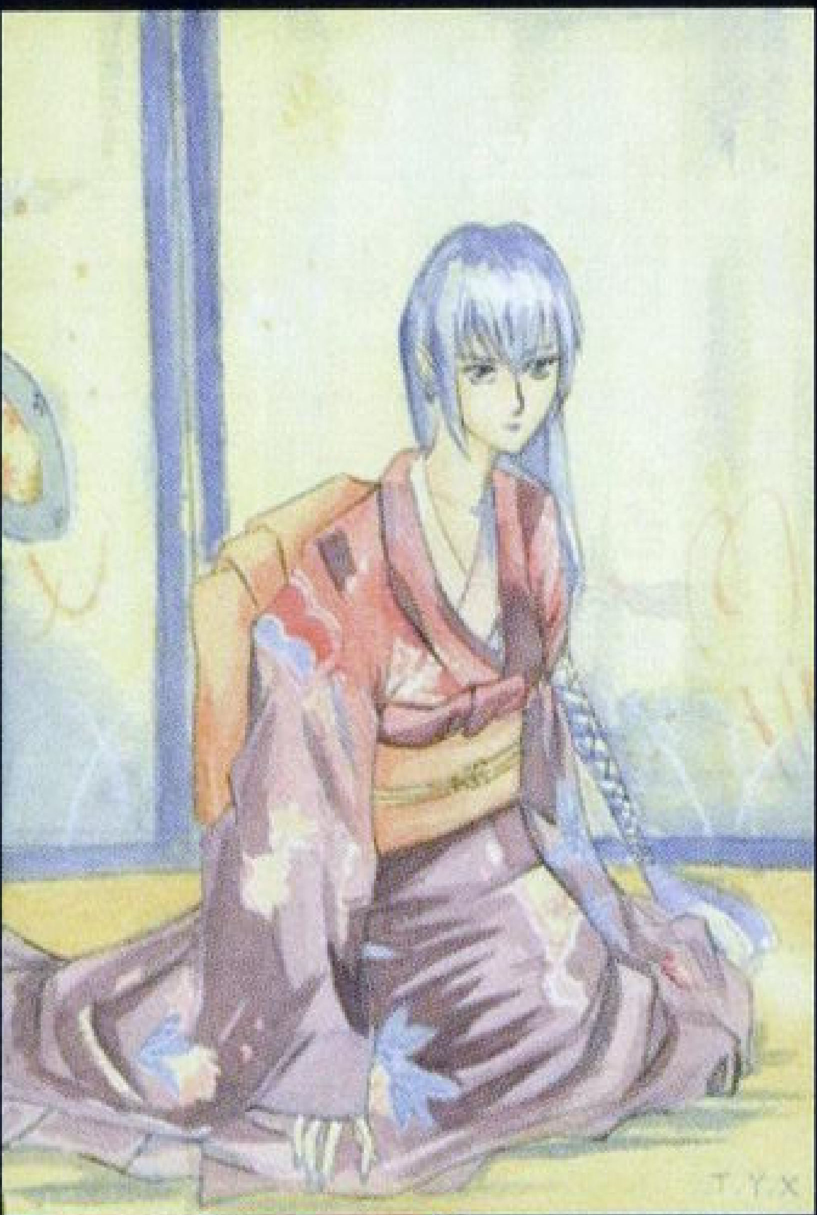


MASTER LEAGUE中，当你购买了某名球员之后，你就会发现该名球员的连携值被硬性下降了50%，显得与整支队球不太合拍——这似乎也比较符合现实中的情况？当每打完一场比赛之后，该名球员的连携值就会上升1～2点，具体的点数要依据球员的表现来决定（即使是坐冷板凳的话也会增加连携值）。连携值的上限不会只是该名队员的默认值，而是会比默认值高出10%左右。举个例子，你购入一个默认连携值为80的队员，那么他来到队中时的连携值就是40，让他一直待在队中慢慢成长，他的连携值最高会达到88左右。

隐藏球员的取得方法

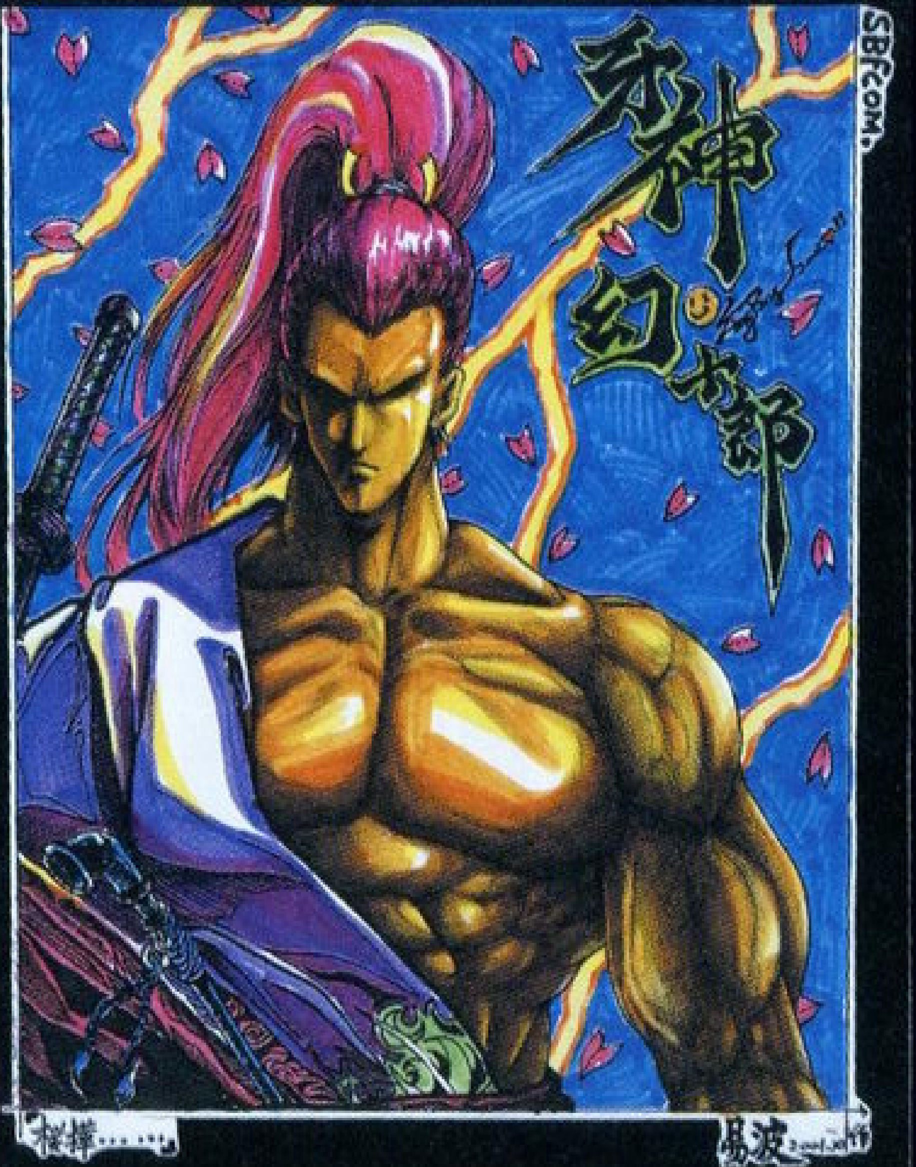
同前作一样，只要获得三次MASTER LEAGUE D1冠军就能得到33名隐藏球员，取得隐藏球员的"捷径"仍然存在。

位置	原名	中文译名	现况
GK	パリュウカ	帕柳卡	博洛尼亚
GK	イルクナー	伊尔格纳	退役
GK	ラベリ	拉维利	退役
GK	プロドーム	普雷德霍姆	退役
GK	シュマイケル	施梅切尔	阿斯顿维拉
LIB	マテウス	马特乌斯	退役
MF	インス	保罗·因斯	米德尔斯堡
MF	パウロ ソウザ	保罗·索萨	帕纳辛那科斯
MF	ドゥンガ	邓加	退役
MF	デシャン	德尚	退役
MF	ジノラ	吉诺拉	阿斯顿维拉
MF	サビチェビッチ	萨维切维奇	退役
MF	ハジ	哈吉	退役
MF	ストイコビッチ	斯托伊科维奇	退役
MF	ガスコイン	保罗·加斯科因	埃弗顿
MF	ヴァルデラマ	瓦尔德拉马	坦帕湾暴动
MF	ライー	拉易	退役
MF	ボバン	博班	退役
MF	シーフォ	希福	退役
MF	ミカエル ラウドルップ	迈克尔·劳德鲁普	退役
FW	ロベルト バッジョ	罗伯特·巴乔	布雷西亚
FW	シニョーリ	西格诺里	博罗尼亚
FW	ストイチコフ	斯托伊奇科夫	芝加哥火焰
FW	ヴィアリ	维亚利	退役
FW	マンチーニ	曼奇尼	退役
FW	パパン	帕潘	退役
FW	クリンスマン	克林斯曼	退役
FW	パレルモ	帕勒莫	比利亚雷亚尔
FW	シェリンガム	谢林汉姆	托特纳姆
FW	ウェア	威赫	退役
FW	ラバネリ	拉瓦内利	德比郡
FW	ジャルデウ	贾德尔	里斯本竞技
FW	フィリップス	菲利浦斯	桑德兰



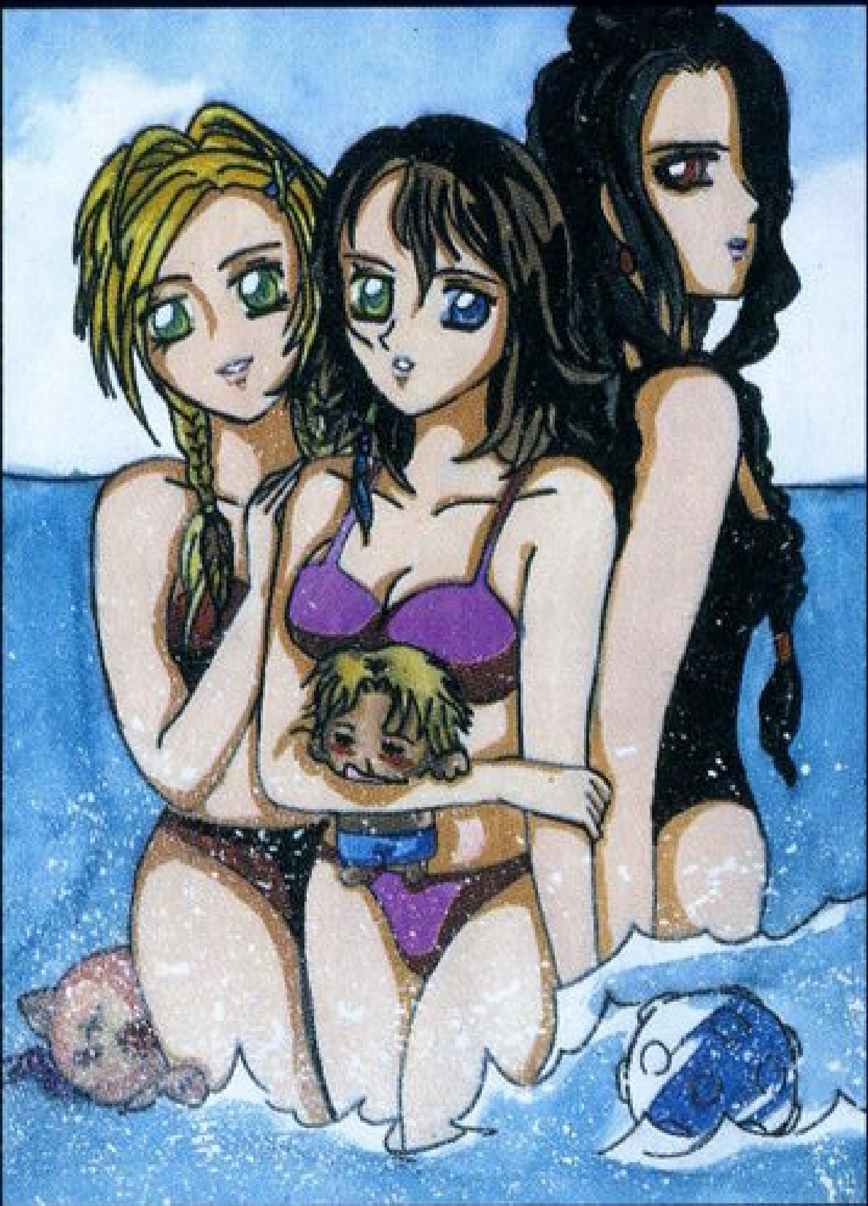
桂林·唐宇希

在我的记忆里"色"是个空白，SNK做的3D游戏总是那么不令人满意，不过色的2D版倒是在NGPC上小爽了一把——感觉非常棒！



南宁·吸血鬼·被你

印象中牙神和八神像是同一个人——一样的酷，一样的无情，招式一样的爽！另外，你的笔名……也是很有个性啊！



广州·李欣

画里的泰达真令人羡慕！（啊……鼻血）小欣玩友，希望合刊能伴随你度过一个愉快的生日！快快除掉对我的诅咒吧！



上海·邵春阳

虽然猜了半天还是猜不出黄润发是谁，但隐约觉得这张画非常搞笑……哈哈哈……我在笑什么？









鞍山·王强

类似的意外在编辑部时有发生。



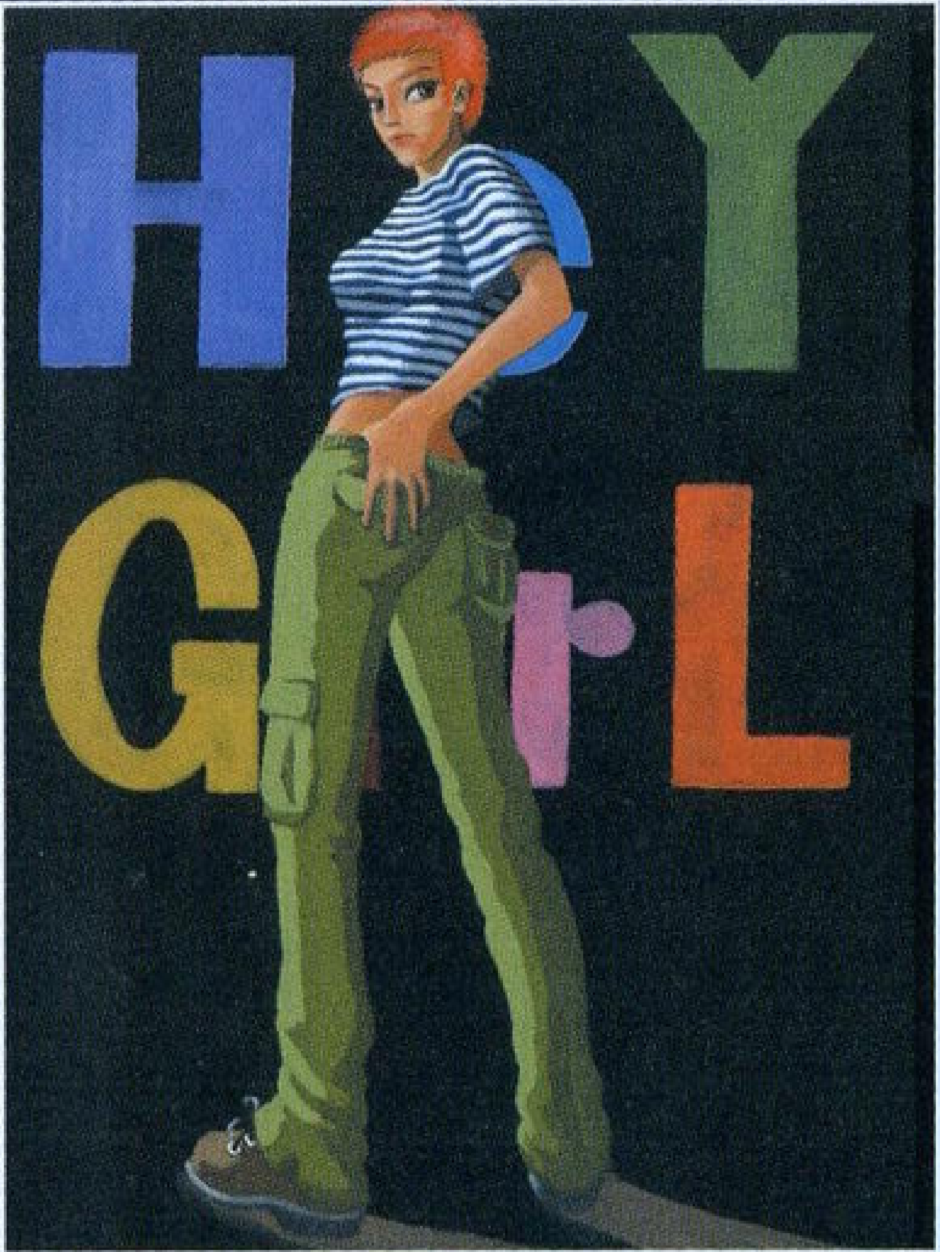
广州·陈杰

画得好漂亮！还以为你不光顾画廊了呢，最近忙啥啊？



南京·李俊强

画得好可爱啊！（特指后面的那两个傻小子）罗伯特在想些什么呢？不会是想放＊%￥#来打小坂吧？



太原·赵翔

很久以前收到的一张画稿，画的是个酷劲十足的"假小子"，很有个性嘛！



景德镇・恐龙

酷酷的猫和酷酷的K，在酷酷的蓝色月光下酷酷地思考……

鞍山・王强



史上最恐怖夫妻……



上海・张胤杰

将SNAKE画得巨酷的一张画稿。（昨天刚和SOUDIUS GOUKI去定做了“DOG TAGS”，每人花了100大洋。质量当然是没的说啦！外观上看很接近于真货。现在我是天天“狗”不离身了）



又是一张搞不懂是手绘还是电绘的漫画稿，画得非常棒！画中的背景令我想起了MD《幽游白书》里树的场景。（如果没有记错的话。）

山东・萧狼



嘿！冒充别人小叔去开家长会的家伙，说你呢！画太多了摆在家里闲着还不如往画廊里投呢！让大家一起欣赏欣赏嘛！

北京・RICK



广州・冯毅

我至今留有MD和《梦幻模拟战2》中文版，不知GBA上出不出“梦横”？太多的16位游戏期待着能移植到掌机上了……



岳阳・沈毅

画中天花板上为何写着“ENGLISH”几个字呢？难道想标明这里是一个说英语的神奇国度？



各位新年好！先给大家拜个早年啦！祝大家在新的一年里心想事成、意气风发！不知道大家看到本期杂志时有何感觉呢？我可是为了这期杂志忙得要死啊！昏昏晕晕中也不知道什么时候书就出来了……在本期“硬件道场”里LIKY叫我小试了一下“刀手”，本来觉得有个露脸的机会还蛮不错的，后来装好GBA机后发现老编拿着机子左翻右看那表情就是不大对劲，再想想LIKY身为掌机王怎么会叫我动手呢？他可是样样精通啊！谁知这时老编翻够了走过来“亲切”地说道：“我现在还没有发现什么问题，不过这GBA 到时候出了故障的话……”（恍然大悟！）

PSone已入手，液晶显示屏考虑中，现在我和编辑部里大部分人走的路不同，PS2咱不稀罕！（其实是没钱买，彻夜失眠想着PS2的滋味可是不好受啊！）看看大家伙那富模样真叫人嫉妒……努力工作吧！等明年有钱了我也“PS2”一把！

由于工作上的疏忽，2月A的画廊重登了南宁龙辉玩友的一张画稿《new boy》（曾刊登于12月A上），真是抱歉抱歉抱歉……在此向龙辉玩友以及所有画廊的客人表示歉意，大家就不要再怪我啦！我今后一定会注意的。（空间问题，本期暂不作下期预告了。）

累了，听首孙燕姿的《真的》吧，我闪了……



生化危机 画廊特别版

栏目主持：紫枫

画廊	赵福勤	AVG	1人
	2002年3月1日刊登		1页
《游戏机实用技术》	雅俗共赏，想怎么看就怎么看。		

近日，著名的游戏同人开发大厂“星之心画廊”又推年度力作！本刊一楼特派记者阿修罗闻讯后在第一时间里采访了位于本刊二楼的“星之心画廊”游戏同人开发有限公司，并与“星之心画廊”的主管兼CEO之紫枫进行了当面会晤。紫枫向阿修罗公开了《生化危机 画廊特别版》的一些同人画面，游戏的完成度令阿修罗惊叹不已！下面就与大家一起分享以下图片资料：



阿修罗：Oh my god！我可爱的“追迹者·改”啊！让大家来看看，是不是很可爱呀？（众人狂吐并求饶……）作品落笔稳健，画面处理也比较干净。整体构图比较饱满，若再注意一下人物比例的话方为上乘之作。



阿修罗：没经过进化的普通舔食者看上去就是不过瘾！嘿，说你呢，只用一只爪子挂在墙壁上很危险的呦！你以为自己是壁虎啊？还有体重……经过一番辨认才敢鉴定画中怪物乃普通舔食者也，建议认真贯彻“生化”精神，再接再励吧！



阿修罗：嗯——很有感觉的一张画呢，能使我回忆起当年玩《生化2》时与追迹者的第一次邂逅，也能想起2002年1月21日晚23时许，邪魔天使背着我偷吃夜宵，后被我发现暴怒并破门而入时的情景……门框的宽度与门的比例失调，稍加修改的话会更好一些，作品的表现意境尤佳。



阿修罗：老实说，这张画使我无法辨认作者所画为谁，最后也只好根据画中怪物的下体归纳为“半裸追迹者”类。难道Umberlla公司还有“新产品”未发布吗？？破碎的墙壁，地上却很干净？希望今后注重对周边背景真实感的强调，就像此画中的灯光一样。



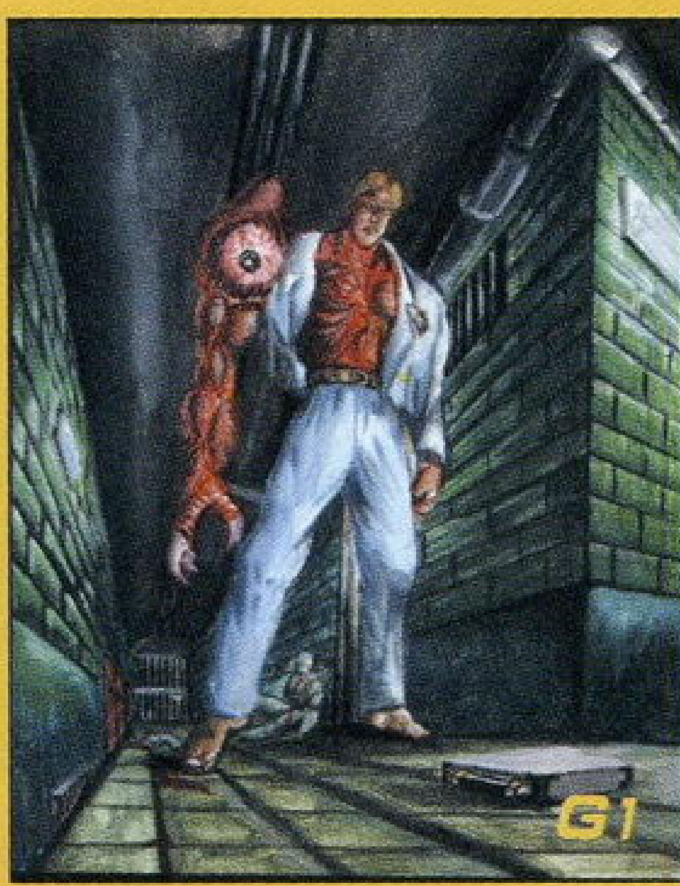
阿修罗：这就是G2了，威廉博士的头部还没有完全消失。大家来看看，肩膀上那颗“大珠珠”多可爱了啦！还有这么High的POSE！两条苗条的小腿儿就那么一别，美呀！（紫枫：变态啊！！）作品背景过于单调，没有体现出原本所要表达的东西。优点在于人物的线条勾勒，可谓干净利落！



阿修罗：已经进化到G3形态了，威廉博士的头部也已基本消失。表情太凶了，不可爱了……（紫枫：他终于正常了。）这张画完美再现了《生化危机2》中G3出现的场地和气势！



阿修罗：其实G1形态下的威廉博士是阿修罗非常喜欢的，大家有同感呢？（紫枫：汗……）画风较前几幅作品略显粗旷，手臂部位的肌肉勾勒得较为出色，只是脚部是不是有些过小？



阿修罗：哼哼，妄想夺取G细菌的人下场肯定好不了……再看看G1，“美”就一个字，我只说一次！又是一幅关于G1的作品，比较华丽。唯一美中不足的是G1脚部与地面不太吻合，有种浮空的感觉。



阿修罗：唉，不成体统啊！看看，“小PP”都露出来了呢！：从作品的角度来说几乎完美；但从游戏的角度来讲，猎食者·改那长长的舌头似乎被遗忘了呢。



阿修罗：好丑哦！什么猎杀者，简直是只烂蛤蟆！我打……四肢不太完美的作品。但优点也颇为明显，指尖和体肤的色调都把握得恰到好处。



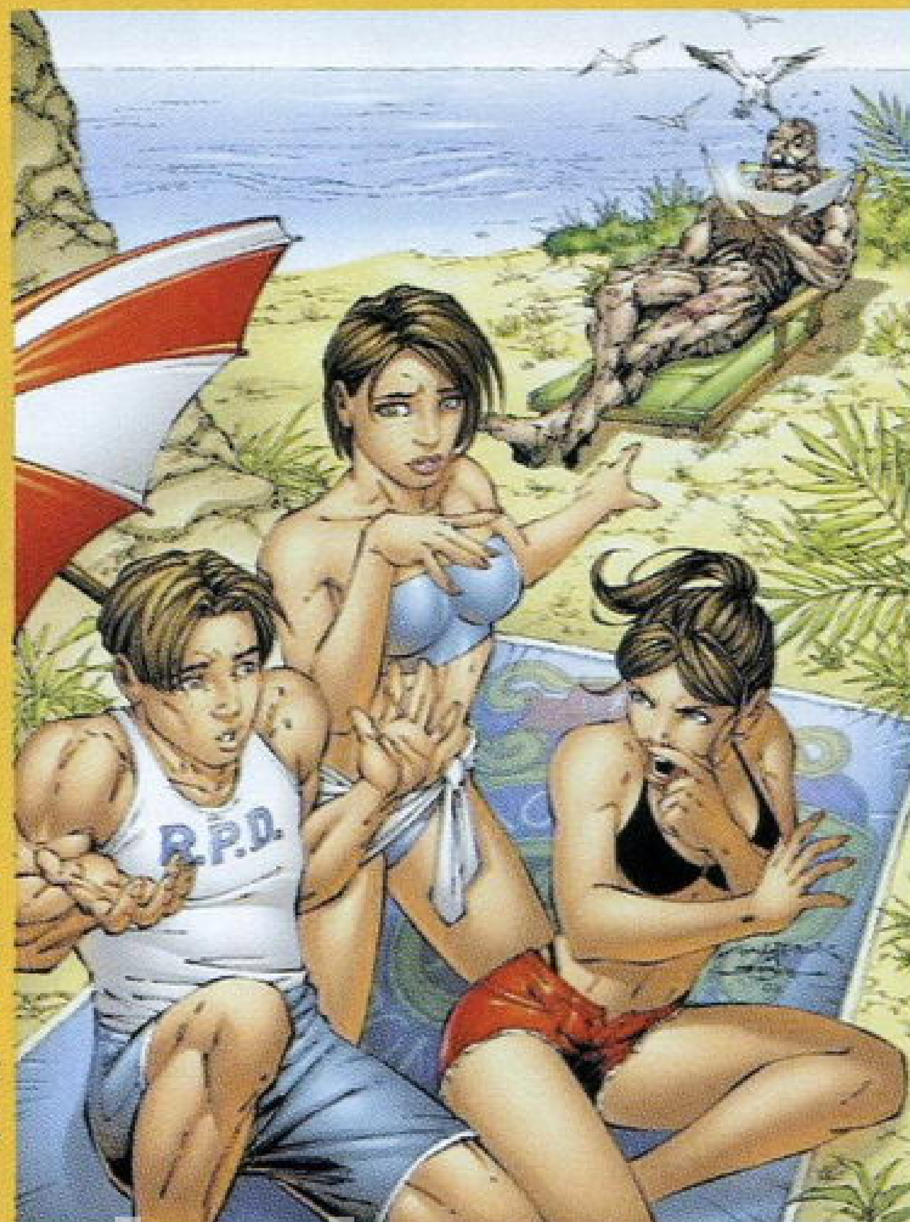
阿修罗：啊呦，这么顽皮的虫虫呢，破坏了这么多“东东”啊？真是太调皮了，旁边的那路灯还亮着呢，怎么搞的？拜托，搞破坏也要搞彻底呀，正所谓“送佛送到西天”嘛，呵呵……（紫枫：败类啊！）啊！下面没位置说话啦！……



阿修罗：Oh！绝对的艺术！背景给人一种陈旧复古的感觉，基米拉 CHIMERA 的残暴也刻画得一览无余。



阿修罗：速度敏捷的小家伙！有趣的是每次我看到它头上的那些凹凸不平的东西（癌细胞？紫葡萄？）就会食欲大增呢！背景的空间感极佳，猎杀者·改的体肤色调也掌握得不错，本人比较欣赏的作品。



长长的画廊特别版终于“辛苦”地弄完了（一边端着热咖啡一边瞄了一眼累趴在信堆中的阿修罗），本页多亏了本溪市的赵福勤玩友的大力支持，希望你的漫画梦能够实现。当然以后也请多多投稿支持本廊。

合刊做完了，阿修罗推荐大家和里昂他们一起去海边度假！多美的风景啊！那青青的草地，碧蓝的大海以及充满生机的海鸥和……僵尸！！？？

紫枫有话要SAY：画廊特别版热烈征稿中！下期聊天的“画题”为——THE KING OF FIGHTERS 怎么样？画风不限、题材不限，大家有兴趣的话就抽空画画吧！考虑到过年大家都忙着走亲戚的缘故，这征稿也就不限定时间了，随到随登吧！别忘了在画稿后留下联系地址及想随画稿一起刊登的留言（内容字数不限）期待各位的支持！！（特别版稿费可是会大大增……老编：咳！）

漫画同人会

DC	AQUAPLUS	AVG	1人
	2001年8月9日发售		12格
GD-ROM ×2	对应VGA		



难道……难道连一本也没有卖出去吗……？

啊、啊……好厉害……这么出色的作品！

在同人志界支配所有狂热者的人是你吗？

无敌
游戏系统解析
同人志创作诀窍
追求MM事件表

又失败了，呜……

别……别太难过……千纱……

こみっくパーティー
COMIC PARTY

包含着欢笑与泪水的青春物语
一切尽在
COMIC PARTY

迎春攻略

改变你人生观的美少女恋爱育成游戏怎能错过，所有的疑虑与困惑都将在这里找到完美的解答！

概述

由LEAF制作、AQUA PLUS发行的美少女恋爱育成游戏《COMIC PARTY》已经登陆DC有一段时间了，一直没有制作该游戏的攻略使D·S遭受了许多热心读者的斥责，实在惭愧啊V-V！而为了满足这部分玩家的心愿，也同时为了送上D·S新年第一份新春礼包，特此决定制作一份让大家满意的攻略。

说到这款游戏本身，那可是大大的有名，即1999年第一次在PC上出现之后，便吸引了日本90％以上的支持美少女恋爱育成游戏的玩家，在所有专门介绍PC美少女游戏的杂志（比如《PC ANGEL》、《电击姬》等热门杂志）中的票选排行榜上都雄距前3名数月之久，当时只要在日本网络上的一些搜索引擎中键入“COMIC PARTY”字样，就会找出上百个由FANS组建的专门站点，各类以游戏中的女孩子形象为卖点的周边商品也成为热门的抢手货……时至2000年，它的热潮似乎还没有衰退的迹象，除了以游戏中的少女猪名川由宇为主角推出了一款外传性质的作品外，该游戏的OVA也制作完成，搞笑的风格加上感人的剧情都让FANS魂不守舍……2001年，为了答谢FANS一直以来的支持，才决定在主机性能强劲的DC上推出该游戏的完全版（特别制作原创人物），让更多的玩家了解这款游戏，热爱这款游戏，感受生活中难以抑制的青春活力……



故事背景和游戏流程

《COMIC PARTY》是一个以日本同人志界为舞台的美少女恋爱育成游戏，在游戏之中玩家可以学习到怎样才能推出一本同人志。在游戏开始的时候，玩家先要为主角改名。如果玩家没有改变自己的姓名，游戏中的主角便会是千堂和树了。和树是一个大学一年级的新生，与青梅竹马的高濑瑞希就读同一所大学。在一次偶然的巧合中与自称为和树的同志、兄弟、同一灵魂的“双子星”的朋友九品佛大志参观同人志展销会COMIC PARTY。大志希望利用和树成为站在同人志界顶点的人，去支配所有的狂热者！（日语发音为OTAKU）和树在参观之后了解到许多有关同人志的事情，再加上他对画画多少有一些天分，便答应大志的邀请（按照游戏原文翻译的话其实应该是强迫）加入成为同人志漫画家，以同人志界最强作家为目标，与大志一起成为真正的男子汉！！（D·S：汗……）

游戏的流程主要是玩家为一个星期的单位时段制订行动计划，包括画画、画封面、做运动、看电视、兼职工作和休息这6项。在假日的时候会多出“外出”这个新指令，除了可以在街上游览一番之外，也是遇上女孩子的天赐良机。而兼职工作也非常重要，除了有收入去印刷同人志之外，对如何在展销会上售卖书籍的心得也多少有些提升。在家中看电视不仅是舒缓压力的好方法，同时在电视节目中还能够找到画画的题材，提升创作力。其余的便是主角如何画画起稿了，画画是以输入一系列方向指令或按键来进行，一旦失误便会失败。在截稿前如果未能赶制出来的话，便需要进入“修罗场模式”连夜奋战了！在画画的同时主角的各方面能力都会提升，但没有一定的画功是不可能完成封面制作的。

注：可恶！连什么是“同人志”都不知道？！

其实同人志就是由一群漫画基础比较好又兴趣相投的漫画爱好者所组成的团体一起制作的漫画作品。同人志的题材包罗万象，比如改编著名漫画家的经典作品、改编动画中故事剧情的漫画、根据热门游戏制作漫画、单幅写生等等，作品制作完成之后，同人社团就会自酬资金印刷同人志，然后在同人会上售卖这些作品。这一点就连专业的商业漫画都无法望其项背。由于目前日本出版机构已经承认同人志合法的地位，因此诸多大型的同人会不定期地在日本各个城市举行，同时这也是漫画出版商物色漫画新人的好机会。虽然目前国内也出现了类似的团体和相关活动，但是不论是举办规模还是作品质量都是无法与日本同人会相比的。

进入同人志的制作，向王者之道迈进！

基本能力解说

在和树第一次完成参观同人志即卖会COMIC PARTY之后，便正式开始了不平凡的创作人生之路。九品佛大志为了考核和树的基本素质，便会提出10道问题。玩家千万不要小看了这10道问题，不同的答案组合起来将影响和树初期的基本能力。下面共有5种不同的答案组合，导致和树初期的创作能力各不相同（具体创作倾向参看菱形图，其中包括ポピュラー【普及的】、シリアス【严肃的】、マニアック【狂热的】、ポップ【流行的】）。

在和树个人能力菜单中包含5种基本的能力，具体的解释如下表：

能力值	作用
创造力	对起画稿的草样有直接的影响。
画功（画力）	对勾勒线条、画面布局有直接的影响。
网点纸的技术（仕上げ技术）	对网点纸的使用有直接的影响。
色彩技术（カラー技术）	对封面制作有直接的影响。
出店Sence（出店センス）	与同人志的销量有关，数值越大，销量便会越高。

充满想象力的达人

目指すは世界！ハリウッド映画をハシゴ！
いままでの話から今回の話を想像し補完。
いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
やつは将来倒すべき者と心に誓ってやる！
売れなきゃ意味がねえ。広報しかあるまい。
かわいいウエイトレスのいるファミレス。
男らしく、すぱっと告白する！
なんとか銃撃戦を描かずにすます。
やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ！
力こそ正義。一個師団もけ散らす最終兵器妹。

A



画功至上主义者

まずは資料集め！マンガを買いまくる！
いままでの話から今回の話を想像し補完。
いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
おたくとしてはサインをもらうしか！
絵こそ重要。原画、グラフィッカーだ。
とりあえず、本屋が無難かな？
その想いを詩にしてしまう！
本や映画で銃撃戦を研究する！
やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ！
兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。

B



C 重视色彩的表现与运用

まずは資料集め！マンガを買いまくる！
ダッシュして予約しに戻るぜ！
プレイ前にボタンとレバーチェックは常識！
己を磨くべく、弟子入りを申し出る！
ゲームは動いてナンボ。プログラマーだ。
かわいいウエイトレスのいるファミレス。
彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる！
本や映画で銃撃戦を研究する！
質より量。雑魚戦闘員を山盛りいっぱい。
外見より中身。毎朝起こしてくれる気配り妹。



D 运用网点纸的技术一流

とりあえず、飯を食う。
いままでの話から今回の話を想像し補完。
いや、備え付けの交流ノートしか興味ない。
おたくとしてはサインをもらうしか！
絵こそ重要。原画、グラフィッカーだ。
とりあえず、本屋が無難かな？
彼女のフィギュアを自作して毎日愛でる！
とりあえず、戦場に赴き体験してみる。
やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ！
兄貴のロマン。フリルが似合う美人妹。



E 具有一定知名度的新人

とりあえず、飯を食う。
電気屋さんのビデオで予約してやる！
プレイ前にボタンとレバーチェックは常識！
おたくとしてはサインをもらうしか！
売れなきゃ意味ねえ。広報しかあるまい。
かわいいウエイトレスのいるファミレス。
男らしく、すぱっと告白する！
本や映画で銃撃戦を研究する！
やっぱ、男のロマン。ネコ耳メイドだ！
外見より中身。毎朝起こしてくれる気配り妹。



提升能力值的方法

在游戏中，要提升主角的能力值，便要取决于玩家所选择的不同的行动指令。



CHECK 1：在制作原稿中每成功地输入一组指令，主角的能力值便会随机增加1点或0点，不过到了游戏的后期，提升的机会便要降低，有可能每3次才提升1点。此外，有时候电脑AI会以主角输入失败为增加1点的条件，如果在这种条件下输入成功的话，所得的能力值便会减半。基于这种情况的偶然性，玩家确实不用太介意输入指令的成功与否，首要条件便是要完成初稿。（顺带一提，游戏初期因为能力值上升较快，因此要争取尽量正确输入指令，基本上每完成24P的原稿便可以提升16点至24点。）

CHECK 2："出店Sence"是非常重要的一环。有实力、有名气的同人作家，其作品售卖摊位前必定会大排长龙。虽然在游戏中主要吸引别人购买的是主角绘制的同人志，不过单卖画册的确比较单调，如果多加一些精品的话可能效果更好。而"出店Sence"这项能力便是吸引别人的基本参数，直接对销售额产生巨大的影响，因此有空的话便要多干一些兼职（比如到大志的店铺做PART TIME JOB），此外提升该能力之余还可以得知印刷同人志的成本。

作画中的救星——活用道具

要在每个月制作一本同人志，又要保持一定的素质，不知是否感到有点压力呢？可能玩家制作全彩色24P或36P时没有出现过这个问题，但要制作48P及以上，或者为了追求女孩子并触发所有EVENT的话，那究竟如何是好呢？好在游戏中有一些对制作同人志有帮助的道具，并且其作用非常大，如果配合两种或以上的道具一起运用的话，所得的效果将不可估量。况且，在和树背后一直支持着他的立川，会时常送一些美术用品给和树，故此不要白白错失立川的好意，在需要的时候便派上用场了。

道具一览表

图标	名称	价格	作用
	营养剂	3000日元	使体力回复9格
	超级营养剂	10000日元	体力完全回复
	音乐CD	5000日元	原稿或封面作成时的按键输入数量减半（有效期为4回）
	柔和系CD	5000日元	原稿或封面作成时限时能量削减速度为平常的2/3（有效期4回）
	超级网纸	5000日元	作成原稿时的素质上升2倍（有效期为2回）
	传说之G-PEN	10000日元	以2倍的效果制作原稿（有效期为2回）
	幻之绘笔	10000日元	以2倍的效果素描封面（有效期为2回）
	神样的帽子	50000日元	以5倍的效果制作原稿（有效期为2回）
	运动系用品	——	做运动时可增加3格体力（可购入的道具会随时间的不同而有差异）

同人志的风格

在制作同人志的时候，主角要进行"原稿依赖"（就是找到要模仿的著名漫画家，请求他出马作一部分原画）时会留意到那些知名的商业漫画家都有自己的风格，如果他的风格跟主角相反的话，相对地答应主角为该同人志作原画的机会也比较低。至于主角同人志的风格是受每月开始时所选画的同人志种类的影响，其关系如下：

种类【ジャンル】		ポピュラー【普及的】	ポップ【流行的】	シリアス【严肃的】	マニアック【狂热的】
动画【アニメ】	机器人系（ロボット）	－5	10	－10	25
	英雄系（ヒーロー）	5	5	5	5
	魔法少女系（魔女の娘）	15	－10	－5	20
	搞笑系（コメディー）	20	－15	10	5
	运动系（スポーツ）	－10	15	15	0
游戏【ゲーム】	RPG系（ロールプレイング）	10	0	20	－10
	格斗系（对战格斗）	15	－10	20	－5
	恋爱系（ギャルゲー）	20	－10	－10	20
	冒险系（アドベンチャー）	15	20	－5	－10
	模拟系（シミュレーション）	－15	20	－5	20
创作【创作】	幻想系（ファンタジー）	0	－10	20	10
	恋爱系（恋爱）	20	10	10	－20
	科幻系（SF）	0	15	5	0
	灵异系（オカルト）	－10	20	0	10
	历史系（历史）	－10	20	－10	20

收看电视的好处

除每月开始时所选择的同人志的种类之外，原来在日常生活中看电视也能对同人志的风格产生一定程度的影响。由于部分登场女孩子的EVENT会根据同人志的风格趋向而引发出来，所以看电视其实非常重要呢！

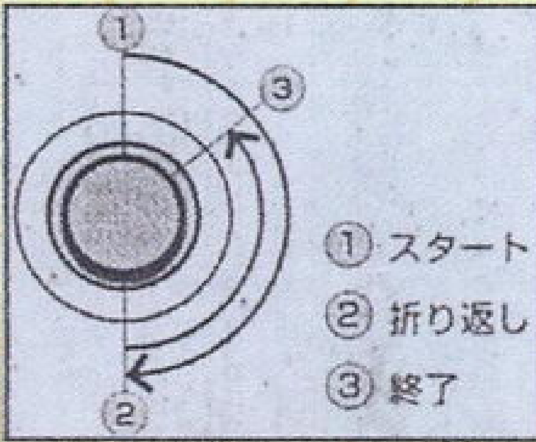
节目名称	风格修正
Magical ☆ Antique（まじかる☆アンティーク）	↓シリアス【严肃的】／↑ポップ【流行的】
White Ablum（ホワイトアルバム）	↑シリアス【严肃的】／↓ポップ【流行的】
To Heart（トウハート）	↑ポピュラー【普及的】／↓マニアック【狂热的】
しずく／痕	↓ポピュラー【普及的】／↑マニアック【狂热的】

极秘！指令输入讲座

除了上述的系统，谈到该游戏技巧上的东西，那便是最重要的指令输入了。指令输入的方法可以用十字键或Analog摇杆，相对而言Analog摇杆较好，但其中有什么原因呢？如下图输入一系列指令：



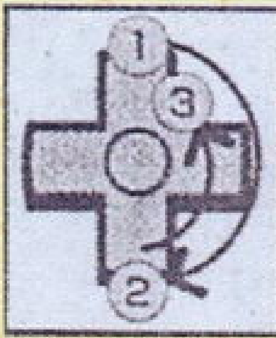
Analog摇杆◆圆圈动作比较容易，但折返动作时的出错率较高。◆当起点为斜上、斜下时，错误的几率非常高。



十字键◆圆圈动作（スタート）较难，但折返动作（折り返し）时出错率比较低。◆当输入指令约2到3个时，十字键明显比Analog摇杆准确率高。

左右两图是两种输入方法的正确操作表示图。

在实际游戏的操作过程中，玩家会发现Analog摇杆的使用在初期还是比较好的，但到了后期时（能力值大于80），使用十字键明显是比较稳妥的方法。不过这些都是理论上的，上面一个例子就明显表示出如果熟练运用Analog摇杆，就能够事半功倍。用Analog摇杆做折返动作时明显出错率高，但玩家在输入时再加上一点力于输入方向上的话，输入的节奏就变得容易控制，熟练之后简直易如反掌。



走进恐怖的修罗场



对于像D·S这样的编辑，每期都少不了会遇上熬夜赶稿的日子，在该游戏中也忠实反映了这类人辛酸的经历，呜……距离COMIC PARTY开幕日的一星期前，如果主角的同人志还没有完成的话，这个修罗场模式便会发动。进入后，制作时间将变为平日的两倍，不过代价是体力的消耗非常大，并且稿件的素质只会有减无增。一旦在“修罗场模式”中没有体力时，其作品素质将会跌至最低点，相对地便会对作品销量和主角在同人志界的评价构成影响。故此，通宵工作并不是一件好事……

但事实是残酷的，基本上在游戏后期必定会进入“修罗场模式”，如果能够利用它所提供的有利条件，便可以“化腐朽为神奇”，间接为主角带来更多的空闲时间。首先，“修罗场模式”给予玩家平日2倍的时间做同一项指令，而不论一次输入过多少次指令也只是会扣去5格体力，因此玩家首要要注意的就是“如何把时间控制分配得更好”，在这个大前提下“柔和系CD”和“G-PEN”当然非常重要了，虽然之前说过该模式中的稿件的素质是有减无增的，但使用了“超级网纸”后却可以小幅度提升作品的质量。此外，由于一旦进入“修罗场模式”之后，便会自行设定4天的时间为赶稿日，因此在体力充裕兼工作量尚可的情况下，还是以保持作品质量最为重要。以下是一些建议：

修罗场前·休日（土、日）→准备道具
◆柔和系CD × 1
◆G-PEN × 1
◆超级网纸 × 1
◆营养剂 × 1

修罗场前·休日（日）下午
◆休息→体力全回复

修罗场模式首日
◆使用柔和系CD + G-PEN →约20P至28P完成

修罗场模式第2天
◆柔和系CD + G-PEN 使用中→约20P至28P完成
（注：稿件素质8格以上即可）

修罗场模式第3天
◆柔和系CD使用中＋使用超级网纸＋使用营养剂→约9P至12P完成

修罗场模式第4天
◆柔和系CD ＋超级网纸使用中→约20P至28P完成
（注：避免错误，稿件素质最高可达MAX）

努力最终的结果

该游戏虽然以恋爱成分为主，可是对于那种具有“恶趣味”的玩家来说，光是制订销售方针、分配时间以及活用道具这几个方面就能研究上好长一段时间，形成自己的一套理论。下面是根据日本SOFTBANK出版的攻略本《CP Capture Fan Book》中所提到的“如何有效地提升工作效率”的技巧，来研究以下经营同人志的策略。

品质和销售量

在介绍该技巧之前，必须要明白一个简单的事实。以下面制作表中的一本同人志为例，在进行到最后步骤“贴网纸”之前“SAVE”一下，而在“贴网纸”的过程中刻意尝试不同程度的失败，使最终稿件的素质分为3个等级。A级→稿件素质MAX；B级→稿件素质85%MAX；C级→稿件素质50%MAX，将最后的销售量比较一下：A级→卖出749本；B级→卖出714本；C级→555本。

种类	动画／搞笑类
页数	60P
封面	全彩色
印刷本数	1000本
成本价（单价）	316日元
售价	600日元

效率提升论

由上面的实践可以证明，最终同人志的销售量与完成时的稿件素质密切相关，那么前期工作（绘制草稿、划线构图等）的作用岂不是单单用来提升能力值的吗？如果对前期工作不太注重的话，以一个星期的时间来完成一项工序绝非难事，只要在最后工序中用“超级网纸”这样的道具来增加一定的作品素质，就能确保每月一次的销售量。

可是，由于游戏中主要以售卖的总销量为取得名衔的基准，相对地没有足够的实力便不能追求更高的销量，今后也无法得到大发展，就算多印也是徒然，这条技巧的利与弊还要玩家自行考量。

实力＝自我本“色”

根据笔者在9月份的CP上的销售量可见，同样以“ベテラン同人作家”名衔、种类（动画／英雄）、页数（48P）及其印数为例，以最高品质定稿，其结果如下：

能力值	使用的印刷技术	售价	销售量	纯盈利
色彩技术＝47	彩色	550日元	872本	○
色彩技术＝49	多色	350日元	1000本（售清）	◎

虽然这个测试不是100%绝对成立的，但大家最少应该发现色彩技术的高低对同人志印刷时究竟应该使用全彩色或多色有一定的影响。特别是盈利方面，如果没有足够技术而强行选择全彩色印刷，最终只会劳民伤财，花了时间之余又得不到良好效果，因此建议色彩技术高于50时再选择使用彩色制作，这样一来输入指令时难度降低，二来其印刷成品的质量也会比较出色。

定稿

内页印刷费（日元）

页数／印数	20	100	200	300	500	700	1000	2000
24	19500	24300	32000	34800	44600	52000	67600	122900
36	29200	36500	48700	52200	66900	78100	101400	184400
48	40900	51100	68200	73100	93700	109300	142000	258200
60	53200	66500	88700	95000	121800	142100	184600	335700
72	63800	79800	103400	114000	146200	170600	221500	402800
84	76600	95800	127700	136800	175500	204700	265900	483400

封面印刷费（日元）

封面／印数	20	100	200	300	500	700	1000	2000
多色印刷	3000	3700	5000	5800	6800	8000	10400	18900
全彩印刷	38000	47500	63300	67800	86900	101400	131800	239600

最终评价名衔

销售量（本）	称号
0—20	驱け出し同人作家
21—200	新进同人作家
201—600	中坚同人作家
601—1400	ベテラン同人作家
1401—4500	売れっ子同人作家
4501—8000	同人王
8001以上	同人神

不追MM，潜心创作！



高濑瑞希　（MIZUKI TAKASEA）



Personal Profile

年龄：18岁
身高：160cm
三围：B 91cm、W 60cm、H 88cm
血型：A
兴趣：运动

与和树就读同一所大学兼同一学部的她，在高中一年级已经相识，现在的关系介于朋友和恋人之间。她活泼开朗，喜欢运动，起初对和树参加同人志的事感到有点偏见，不过眼看他对同人志的创作如此热诚，也只好接受他。







日期	场所	事件
4月2日	大学	和树告诉瑞希开始绘画同人志的事。
4月中	自宅	瑞希来到和树的家。说难得天气这么好，叫他不如出外游玩，选“そうもいかないの，これは”。（发生条件：随机发生、假日绘画原稿）
5月5日	自宅	瑞希来到和树的家，约他一起打网球，选“久しぶりに，瑞希をもんでやるか”。运动过后，大志出现，当中选“闻いてみるか”。
5月6日	COMIC PARTY 会场内	上午到通道，遇上瑞希。
5月9日	大学	在校园内遇上瑞希和大志，当中先后分别选“一概にそうとは言えないかも”和“安心しろって”。（发生条件：绘画原稿）
6月2日	大学	在大学遇上瑞希，此时突然下起雨来。避雨中，瑞希谈起和树绘画同人志的事，当中选“だったらいいけどな”。接着，选“行くよ，バカ”，瑞希在冒雨奔跑中染上风寒……
6月3日	自宅	和树本想出发前往CP会场的时候，电话突然响起，选“念のために出てみるか”，原来是瑞希打来的，得知她染上风寒，选“大丈夫かな”。接着到瑞希的家中看望她，当中先后分别选择“假病くさいな”和“からかってゃるか”。CP结束后，瑞希竟然带病来到和树家送便当给他，选“バカか，瑞希は☆”。
7月3日	大学	遇上瑞希。选“高すぎだ！もっと负けろ！”。然后瑞希提议一起看电影。看完电影后，瑞希谈及刚才电影中的情节，选“ま，おもしろければ，それでいい”。
7月5日	大学	和树将CP入场券交给瑞希，选“いちおぅ，言っとくか”。
7月8日	自宅	一早，和树被瑞希叫醒，然后一起到CP会场，当中选“いいのか，瑞希”、“わかったよ”。CP结束后，选“赖んでみっか”，感谢瑞希的帮忙。
7月19日	大学	瑞希提议一起到海滩，选“じゃ，いっちょ海にでも行くか”。
7月20日	自宅	和树起床，想起今天好像有要事，选“あった”。来到海滩，和树与瑞希玩沙滩排球，一时大意，和树中了瑞希的必杀球倒地，当中选“わかったって，マジにやってやるよ”。
8月11日	自宅	和树打电话给瑞希，约她一起参加夏日祭，选“今夜の夏祭りに诱おうか？”。和树来到夏日祭的场地，突然有一只手从背后蒙住了他的双眼，选“瑞希か！”看到身穿美丽和服的瑞希，选“か，かわいいんじゃねえのか”。
8月12日	自宅	清早，瑞希来到和树的家，当中选“好きにしなよ”。CP中，COMIC Z的总编前来，当中选“恶いな”。（发生条件：等级达到“ベテラン同人作家”水平以上）
9月16日	COMIC PARTY 会场内	瑞希帮忙售卖同人志，期间有读者对和树的同人志发表感想，当中选“できねぇよそんなこと”。
9月21日	大学	与瑞希交谈当中选“当たって碎けてみるか”。
10月19日	冢本印刷所	交稿前，瑞希突然出现想将和树的原稿撕掉，选“わかったよ。胜手に破ればいいだろ？”
10月20日	自宅	选“大学祭に诱ってみるか”，约瑞希一起参加大学祭。在瑞希的家中，选“俺，瑞希にラブラブぞっこんだし……”。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	瑞希拿着便当前来看望和树。吃完饭后，选“じゃぁ，俺の用事に付き合えよ”。然后，瑞希好像对COSPLAY很感兴趣……
10月末	大学	在大学遇上瑞希和大志，看到大志好像交给瑞希一些东西，选“闻いてみるか”。（随机发生）
10月中—11月中	自宅	绘画原稿时，瑞希拿着一袋袋食物来到和树家，原来她是想做饭给和树吃，选“饭が食えるならいいか”。（随机发生）
11月中	自宅	瑞希打来电话，询问和树制作的同人志情况如何，并表示绝对会参加CP。（随机发生）
11月25日	COMIC PARTY 会场内	瑞希迟到了，在会场内不见她的踪影，选“くそ，またあいつを探ずのか”，请求牧村南发出寻人广播。接着看到瑞希穿上了COSPLAY的服装，选“に，に，似合ってるよバカっ！”。
12月9日	自宅	休息中，和树感到肚子饿，选“そうだ，瑞希に作らせよう”。
12月10日	车站前	站前，遇上正在购物的瑞希。
12月22日	自宅	晚上，瑞希打电话给和树，表示24日会来做饭给他吃，选“たぶん，大丈夫だよ”。
12月24日	自宅	瑞希做饭给和树吃。期间，大志打电话来叫和树到他的店铺中帮忙。完成工作之后，在站前遇到瑞希，选“瑞希がいると违ってくるな”。
12月30日	COMIC PARTY 会场内	选“それでも，俺は气になるな”。之后，选“俺のほうから游びに诱ってやるか”，约瑞希正月一日一起到神社参拜。
1月1日	神社	瑞希迟到，看着她面色凝重，选“ダメモトで闻いてみるか？”、“俺はいつでも瑞希の力になるぜ”。接着瑞希问和树许了什么愿望，选“瑞希の悩みが解决しますように”。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	瑞希脸色不好，当中选“俺にゃ，大丈夫には见えねぇ”。
2月14日	自宅	绘画原稿中，瑞希打电话叫和树到公园来，选“ちょっとのあいだなら，いいけど”。在公园里，和树接过瑞希送的巧克力，然后选“スキだと思う”，之后两人在夕阳下深情地拥抱在一起，KISS……
2月23日	自宅	瑞希打电话告诉和树明天不能到CP会场了。
2月24日	COMIC PARTY 会场内	选“俺はまだ决心が”，答应COMIC Z的总编为她绘画一本同人志，然后选“そこまで言うならプロになる”。
2月28日	自宅	晚上，门铃突然响起，于是和树打开门一看，只见地上放着一盒便当。莫非是瑞希？选“いま追いかければ，瑞希に！”，追上她……
3月28日	车站前	将原稿交给COMIC Z的总编。结果等待明日的电话。
3月29日	自宅	COMIC Z的总编打来电话，告诉和树的同人志合格。之后，瑞希也打来电话，叫和树到公园来……
3月31日	COMIC PARTY 会场内	大家都来为和树祝福。CP结束后，瑞希有要事与和树倾谈……

ENDING

大庭咏美　（EIMI OBA）



Personal Profile

年龄：17 岁
身高：158cm
三围：B 82cm、W 56cm、H 84cm
血型：B
兴趣：饲养热带鱼
在 CP 中售卖册数惊人，有“CP 女王”之称的超大手同人小组的主宰者，绘画技术超一流。她绘画的同人志，一直以来都是全场售卖数目最多的一组，而且对于自己的才能以及售卖目标数量也充满自信，认为“同人志的创办”非常有价值，只可惜她的性格较为单纯。







日期	场所	事件
序幕	自宅	超大手小组的作家登场。
5月6日	COMIC PARTY 会场内	上午到“CAT OF FISH！？”，选“一应，声かけとくか”。下午再到“CAT OF FISH！？”，发现她的摊位已经收拾好撤退了。
5月19日	车站前	在车站前附近的街上遇上咏美。
6月3日	COMIC PARTY 会场内	咏美前来侦察和树的摊位。上午到“CAT OF FISH！？”，选“虎穴に入らずんば……”；接着，咏美与由宇发生口角，当中选“咏美が逆切れ起こすとやばいか”。然后，由宇要求与和树结合成一组，选“いや，しばらくは一人でやるよ”拒绝她，下午再到“CAT OF FISH！？”，发现她的摊位又已经收拾好撤退了。（发生条件：名衔为“新进同人作家”等级水平以上）
7月8日	COMIC PARTY 会场内	咏美前来要求与和树结合成一组，选“しょうがないなあ”。上午到“CAT OF FISH！？”，看见标贴着新刊以及再刊全部卖完的字句。回家后，和树阅读咏美的同人志……
7月9日	自宅	清早，咏美打电话给和树，叫他到她的家里谈论有关组队的事，选“约束は约束だ。咏美と一绪にやろう”。往后，和树便可以到咏美的家或打电话给她。
7月24日	车站前	遇上穿着校服的咏美。
8月4日	车站前	车站前再次遇到穿着校服的咏美，然后和树强行带她到咖啡店，得知她到学校补习，然后选“しょうがない。俺が勉强见てやるか”，叫她明天来自己的家里读书。
8月5日	自宅	咏美来到和树的家中读书。
8月11日	自宅	和树收到神秘的电话叫他去神社，选“あいつしかいない”。然后在夏日祭中看咏美捞金鱼。
8月12日	COMIC PARTY 会场内	咏美来到和树的摊位前，却又同由宇发生口角，这时选“下仆に成り下がった觉えはない”。
8月19日	自宅	制作原稿时咏美来探访，教导和树制作原稿的秘诀。
8月26日	自宅	清早，咏美跑来向和树请教功课上的难题，选“あきらめて手传ってやるか”。
9月4日	车站前	车站前遇上咏美，这时选“そうしよう”，叫她到咖啡店。
9月16日	COMIC PARTY 会场内	上午到“辛味亭”，选“わかっちゃいるが，とめないとなあ”，制止咏美和由宇之间的争吵。
9月22日	自宅	晚上，咏美打电话给和树，请求明天帮她解决功课上的难题，选“ま，あしたは暇だよな”。
9月23日	自宅	咏美来到和树的家，当中选“ちょっと闻いてみるか”。然后和树约咏美10月20日一起参加大学祭。
10月20日	自宅	和树与咏美一起参加大学祭，当中咏美遇上了有名的声优樱井朝日，选“わかったよ，もらってくるよ”。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	休息时间，COMIC Z 的总编辑泽田真纪子前来与咏美谈论一些事，接着由宇来到，问和树对咏美的同人志有什么感想，选“あんまりな……”。上午走过通路时，遇上真纪子与由宇谈及关于咏美的事。
10月27日	咏美的家	咏美正在玩育成游戏。（《SEAMAN》？）
10月27日	咏美的家	来到咏美的家，选“まさか，家にい约てほしいのか？”，约咏美一起到水族馆。在水族馆中，选“咏美が喜ぶ买ってやるか”。
11月10日	自宅	晚上，咏美打电话给和树，表示明日会前来核对原稿。
11月11日	自宅	咏美在和树家核对原稿时，发现和树身后有蟑螂出现，惊恐地跳了起来抱住和树，当中选“いかん，杂念は田おう”。
11月23日	冢本印刷所	交稿前咏美前来核对和树的原稿。
11月25日	COMIC PARTY 会场内	由宇来到和树的摊位前，说出了有关咏美最初绘画同人志的事，选“くわしい话を闻けないかな”追问她。
12月8日（上午）	アルバイト先	和树向大志询问有没有咏美最初在 CP 售卖的同人志，而大志就表示牧村南可能会有。
12月8日（下午）	准备会事务所	从牧村南手上成功得到咏美最初绘画的同人志。
12月23日	自宅	晚上，咏美打电话给和树询问原稿的进度如何，选“乐胜だよ。”接着，选“そうだな，会いに行こう”，两人约定明天圣诞节一起到游乐场。
12月24日	咏美的家	来到咏美的家，当中选“むりやり外へ连れだしちまおう”，接着来到游乐场中，选“か……かわいいら……かな？”然后在圣诞节当晚，咏美得到和树深情一吻的圣诞祝福……
12月30日	COMIC PARTY 会场内	CP 完结后，与咏美谈及有关她的同人志的事，当中选“同人志のこと，きっちり言おう”。接着，咏美说要与和树决胜负，同人志卖出最多的为胜利，当中选“逃げるわけにはいかない”。回到家中选“作战って言ってもなあ”。
1月1日	神社	和树与大志到神社遇上咏美，当中先后分别选“いやなこった”、“いや，俺は谢らない”。
1月5日	自宅	咏美打电话给和树，当中选“いゃ，俺は绝对に谢らない”。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	和树与咏美对决，结果竟然是……
2月24日	COMIC PARTY 会场内	上午到“CAT OF FISH！？”，不见咏美售卖同人志，当中选“だけど，追い打ちをかけなても”，接着咏美会冲出场外，选“追いかけよう！”，然后再选“俺，咏美のことが好きだから……”。
3月10日	自宅	咏美打电话约和树到公园一趟，选“暇だよ”。在公园中，和树得到咏美所送的巧克力。
3月14日	自宅	和树将巧克力回送给咏美，选“ムリせず，チョコレートあたりがいいかな”。
3月29日	咏美的家	和树将 CP 入场券交给咏美，选“行く行かないは别にして渡すだけ渡すか”。
3月31日	COMIC PARTY 会场内	咏美来到和树的摊位，一同贩卖同人志……

ENGING

长谷部彩　（AYA HASEBE）



Personal Profile

年龄：17岁
身高：162cm
三围：B 88cm、W 58cm、H 87cm
血型：AB
兴趣：EVENT 投稿

主要制作原创类型的同人作家，性格文静内向，很少与他人讲话。她创作的每一套作品的特色，除了内容保持一贯让读者留下深刻印象的剧情外，封面都是带有浓厚的日本民俗风格，但可惜很少有人赞赏她的作品，直到和树的出现……





日期	场所	事件
4月7日	画材屋	毫无神气的女子……
5月6日	COMIC PARTY 会场内	她来到和树的摊位前互相交换同人志。（发生条件：创作系同人志制作）
5月13日	画材屋	和树好像对她有点印象……
6月3日	COMIC PARTY 会场内	她主动前来与和树打招呼，得知她的名字和电话号码。然后，上午和下午到“Jamming Book Store”。
6月9日以后	画材屋	彩向和树介绍店内的美术用品。
7月7日	自宅	彩打电话给和树，选“そうだ，前日设营に诱ってみよう”，答应她一起到会场为明日准备设置摊位。
7月8日	COMIC PARTY 会场内	和树感到衣服的袖子被拉动，这时选“もしかして大志か？”，接着前去看彩的同人志贩卖情况，当中选“なんとかしてやりたい”。
7月14日（上午）	自宅	打电话给彩，选“チャンスだ，游びに诱う”，约她一起到游乐场玩。然后在游乐场中选“ジェットコースターにするか”。
7月21日（下午）	画材屋	彩以福引券换得两张电影票，这时选“俺を映画に诱おうとしてるとか？”，之后一起看电影。
8月11日	自宅	打电话给彩，选“缘日なら俺も好きだな”，约她一起参加夏日祭。
8月12日	COMIC PARTY 会场内	选“一绪にやる义理はないよな”，拒绝与咏美一组。然后，选“俺が组みたいのは彩だから”，表示要与彩同为一组。
8月13日	自宅	彩来到和树的家一起制作同人志。
9月8日	自宅	彩拿着 COMIC PARTY 的目录前来让和树看一看。
9月8日	画材屋	选“よし，彩を学祭に诱ってみるか”，约彩于10月20日一起参加学园祭。
9月15日（上午）	自宅	打电话给彩，选“よし，彩を前日设营に诱おう”，约她一起到会场为明日准备设置摊位。
9月16日	COMIC PARTY 会场内	和树吃到彩亲自带来的曲奇饼并品尝了香茶。然后，和树带彩四处观光，可是由于会场内人流过多的关系，使得彩的脚受了伤……到最后，彩的同人志卖出了6本……
10月2日	自宅	彩在绘画原稿中不小心将调色板弄断。
10月4日	自宅	和树从大学返回家的途中遇到彩，然后两人到公园散步，选“俺はこの子を好きになっている”，接着和树同彩紧紧相拥，在夕阳下接吻……
10月20日	大学	和树和彩一起参加学园祭。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	上午和下午前去看彩的同人志贩卖的情况，到最后卖了12本……
10月31日	自宅	彩绘画原稿时，说出了自己做的一个梦。
11月24日	自宅	打电话给彩，选“よし，彩を前日设营に诱おう”，约她一起到会场为明日准备设置摊位。
11月25日	COMIC PARTY 会场内	上午和下午前去看彩的同人志贩卖的情况，到最后卖了15本……
11月26日以后	自宅	彩因绘画原稿太过集中精神，错过了最后一班回家的电车，惟有在和树家暂住一晚。到了第二天清早，彩帮和树洗好了衣服。
12月24日	自宅	和树在大志的店铺帮忙之后，回家打电话给彩。
12月30日	COMIC PARTY 会场内	会场内遇到彩，可是她有意回避和树跑开了。上午到“Jamming Book Store”也不见彩的踪影，接着下午和树找到彩，一起在会场外的草地上吃便当。展销会结束后，大志好像向彩讲了一些事……
1月1日	自宅	清早，彩来到和树的家约他一起到神社参拜。
1月2日	自宅	制作原稿的时候，彩讲出大志曾叫她离开同人志创作集团。
1月6日	画材屋	得知彩已经辞职。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	遇见彩，可是她又逃走了。上午到“CAT OF FISH！？”。
2月2日	Shopping Moor	彩说出自己不会再参加 COMIC PARTY。
2月14日	自宅	和树收到彩寄来的巧克力。
2月16日	Shopping Moor	和树感谢彩送的巧克力。
2月24日	COMIC PARTY 会场内	从大志口中得知彩与咏美一组。上午到“CAT OF FISH！？”。展销会结束后，在下着大雨的夜晚，和树从家中看到外面街上有人影，原来是彩。然后在雨中，和树紧紧地拥抱着彩……
2月26日	自宅	彩答应与和树一起制作同人志，在制作原稿当中，彩说出了自己绘画同人志的理想。
3月30日	自宅	看到彩的睡衣……
3月31日	COMIC PARTY 会场内	彩再次参加 COMIC PARTY，在和树的身旁售卖自己用心创作的同人志……

ENDING







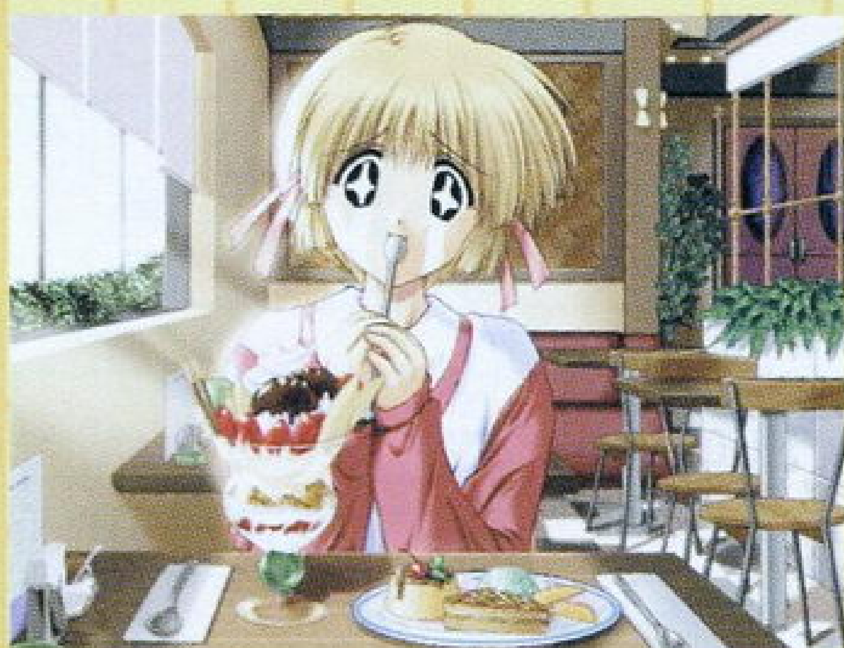


冢本千纱 (CHISA TSUKAMOTO)



Personal Profile

年龄：16岁
身高：152cm
三围：B 79cm、W 55cm、H 80cm
血型：A
兴趣：午睡
和树经常前往办事的冢本印刷所老板的女儿。虽然外表上看比较幼小，但却是一位成绩优异的高校生。她为人温柔可爱，活泼开朗，可是经常做事时没头脑，而被母亲责罚。平常喜欢称呼和树为"哥哥"。







日期	场所	事件
5月交稿日	冢本印刷所	交稿后，得知千纱的电话号码。
5月12日～27日	车站前	车站前遇见千纱，当中选"とりあえず，声をかけるか"，千纱告诉和树印刷所每逢星期六开放，星期日休息，接着选"がんばってるコにご褒美だ"。(随机发生)
5月之后	公园	在公园遇见千纱。(发生条件：星期六以外的假日)
7月7日	冢本印刷所	和树为千纱做帮手，选"そうだな，手传ってあげよう"。
7月8日	COMIC PARTY 会场内	千纱一时大意将和树与咏美的同人志弄错了。
7月14日	自宅	千纱来到和树的家，约他一起到游乐场玩，这时选"千纱ちゃんを诱ってみるか"。
7月15日	游乐场	和树与千纱在游乐场中玩得非常愉快，后来和树发现千纱去和一群小朋友搭积木。
8月10日	冢本印刷所	和树担心千纱一个人的工作。
8月11日	自宅	千纱打电话给和树，说印刷中发生问题，当中选"すぐそっちに行くよ！"。来到印刷所，后来发现印刷用纸不足，这时选"纸ならあるじゃないか，俺の纸が"。
8月12日	COMIC PARTY 结束后	回程中，与千纱来到公园……
8月18日	冢本印刷所	得知下一周千纱与家人去"温泉旅行"。
8月25日	冢本印刷所	得知千纱旅行的事被迫取消了，而和树就提议一起到海滩游泳，这时选"じゃあ，俺とどこかに行く？"。
8月26日	海滩	和树与千纱在海滩边快乐地嬉戏。
9月3日	自宅	千纱穿着校服来到和树的家帮忙制作同人志。(发生条件：原稿未完成中)
9月14日	冢本印刷所	和树想约千纱下个月参加大学祭，选"俺も千纱ちゃんと大学祭行きたいし"，可是却遭到拒绝……
9月16日	COMIC PARTY 会场内	千纱跑来鼓励和树。
10月1日	车站前	车站前遇见千纱，这时选"そうだな，声をかけてみよう"，得知千纱就读于有名的公立高校。
10月7日	车站前	千纱以福引券换到一张电影票，选"ちょっとおもしろそうだな"，然后和树与千纱一起到剧院看电影。
10月19日	冢本印刷所	交稿时，千纱提议一起参加学园祭，这时选"いいに决まってるじゃない"。
10月20日	大学	和树与千纱参加学园祭。
10月21日	COMIC PARTY 会场内	千纱来到和树的摊位，询问和树几条问题。喜欢什么同人志？——"スポ根もかあるまい"、喜欢什么食物？——"ケーキとか"、喜欢长头发吗？——"短くていいんじゃない？"、喜欢姐姐型女孩还是妹妹型女孩？——"妹っていいかも"。
11月25日	COMIC PARTY 会场内	千纱来到和树的摊位前帮忙，这时先后分别选"じゃ，やってみる？"、"千纱ちゃんを信頼しなきゃ！"
12月23日	自宅	打电话给千纱，谈及有关圣诞节的事。
12月24日	圣诞节	到大志的店铺帮忙后回家时，在通道上发现千纱，当中选"大事な女の子だ"。
12月28日	冢本印刷所	千纱打电话来表示自己有困惑，当中选"いざってときには力になるよ"。
12月30日	COMIC PARTY 会场内	千纱前来约和树明日到神社参拜，这时选"いいよ，一绪に行こうか"。
1月1日	神社	和树与千纱到神社参观祭典。
1月5日	冢本印刷所	和树到印刷所帮忙，选"印刷の手传おうか？"。接着，在星空下，千纱告诉和树印刷所经营出现的问题，这时选"俺にもなにかできるはずだ"。
1月6日	准备会事务所	会见牧村南谈及关于印刷所的事，当中选"作っておこう"。晚上，咏美打电话给和树。
1月12日	自宅	打电话给由宇。
1月13日	自宅	打电话给牧村南。
1月15日	咏美的家	与咏美对谈。
1月25日	冢本印刷所	由宇和咏美持原稿来冢本印刷所印刷。
1月26日	冢本印刷所	选"应援しないとな"为千纱打气。
1月27日	COMIC PARTY 会场内	在通道上遇见千纱。
2月2日	车站前	见到千纱在餐厅里当兼职。
2月14日	自宅	和树得到千纱所送的巧克力。
2月22日	冢本印刷所	由宇和咏美持原稿来冢本印刷所印刷。
2月24日	COMIC PARTY 会场内	在通道上遇见千纱。
3月24日	自宅	打电话给千纱，当中选"わかった，闻いてあげるよ"。
3月25日	冢本印刷所	从千纱口中得知印刷所四月会关闭。
3月29日	冢本印刷所	千纱突然收到很多生意。
3月31日	COMIC PARTY 会场内	千纱来到和树的摊位前帮忙。展销会结束后，千纱因过度疲劳，感到非常疲倦而睡着了……

ENDING





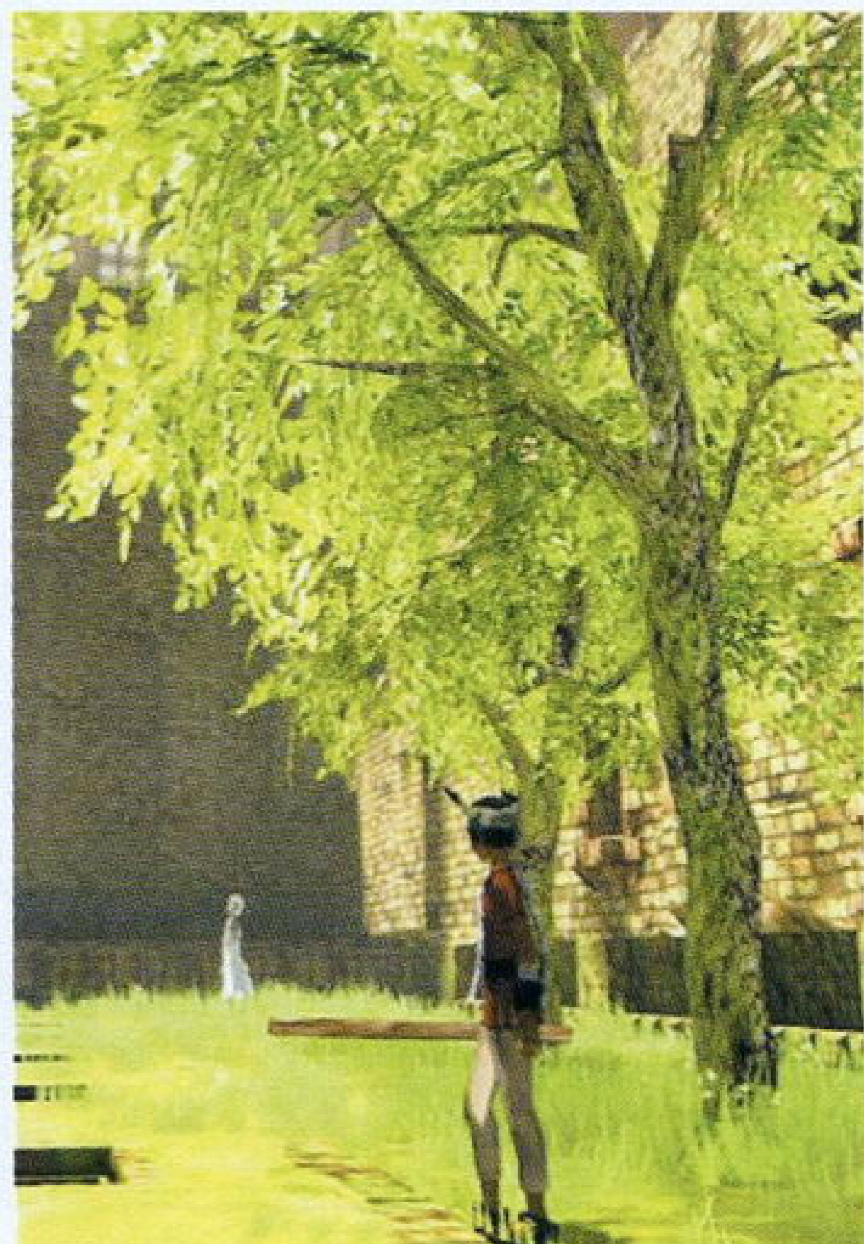


剩下的6位MM攻略事件表见下期，敬请期待！

文：ACE 飞行员

ICO

PS2	SECA	A・AVG	1～2人
	2001年12月6日		365KB
DVD-ROM	–		





做为PS2上首款全中文游戏，《ICO》越来越受到玩家们的关注。虽然这是一款A・AVG游戏，文字描述并不占太大比重，但是能够在当今主流机种PS2上看到我们最熟悉、最亲切的文字还是让人感到非常的欣慰，中文版的《ICO》并不是简单地进化汉化，游戏中部分谜题，敌人出现的位置都进行了相应的调整和增加，而且游戏出现了二周目隐藏要素等全新设定，游戏的说明书也完全使用的是汉字并经过重新制作，这一切都表明SCEI官方对华人地区游戏市场的重视。

其实《ICO》并不是一款泛泛之辈的小游戏，其背后还有一个不为人知的小秘密。游戏经过SCEA多年心血制作，用到了很多最新的图形技术，原定在PS推出，然而最后为了达到更好的效果还是将游戏平台转移到了PS2上。这是一款感觉十分特别的好游戏，完成整个游戏后就犹如喝下了一碗"心灵的鸡汤"，其中滋味难以言表。《ICO》是一款偏重解谜的动作游戏，按照攻略进行游戏会减少很多乐趣，所以还是建议大家自己动脑筋。本次攻略是以中文版进行的，和美版、日版都有一点出入，这里先声明一下。OK，引用SCEI官方宣传语：OPEN NEW SENSE，攻略开始。

故事

中世纪的欧洲，这是一个充满传奇故事和冒险的年代。在一座古老的村庄中有一位名叫ICO的少年，因为他天生头上就长出了一对犄角而被村民们视为受到恶魔诅咒的怪物，一直以来都遭到村民们的排斥和冷落。随着ICO的成长，他头上的犄角也越长越长，村民们更是把ICO看成了洪水猛兽，想方设法地要除掉他。直到有一天，村中举行祭祀活动，12岁的ICO就成了祭祀活动的祭品，被村民带到了一座四面被水包围着的巨大城堡中，最后ICO被村民关在城堡中心房间内的石棺中，四周黑漆漆一片剩下的只有冰冷。然而命运就是这样神奇，突然一阵剧烈震动，石棺突然塌陷下去，ICO也随着破碎的石棺跌到城堡的地面上，在昏迷的梦境中ICO看见了受到黑暗皇后迫害的白衣少女被囚禁在悬空的铁笼中。为了继续活下去，ICO毅然决定依靠自己的力量逃出这座城堡。从ICO逃亡的那一刻开始他的命运就和那位白衣少女紧紧联系在一起……

监牢

1.跌出石棺后直接上楼梯按○键将开关拉下，这样下方的铁门就会打开，由此门可离开。



2.进入房间后，按下△键可跳跃爬上铁链，然后再由铁链跳到对面的窗台离开。攀爬铁链是游戏重要的技巧，由铁链跃上窗台的方法有两种：其一，爬到一定高度，ICO背对窗台然后按△键反跳；其二，爬到一定高度，正对窗台按下○键后ICO会自动进行摆渡，然后按下△键。



3.跳下之后直接向左爬上楼梯后一口气跑到头，由悬梯断层旁边的破窗口出去再由另外一个破窗口进入，拉开悬梯尽头的开关可放下囚禁少女的铁笼。



4.原路返回到悬梯底部，向右走爬上另外一个楼梯后可来到铁笼对面的高台，跳到铁笼上可救出少女。不要犹豫，按下○键捡起落下的木棍，挥动□键（配合方向键可打出三连击）赶走前来袭击的黑影后，带着少女来到铁笼旁的封印之门可由此出去。R1键用来牵住少女的手和呼唤少女，这是游戏最重要的一个设定。当黑影将少女劫入黑潭后要立刻用R1键将她拉出来，否则一切都要结束了。



旧桥

1.出门，当ICO跃上高台后，只要在高台边缘按下R1键就可以将少女拉上来，这就是游戏的"协力"系统。来到旧桥可看见一张魔力沙发(U_U!)，召唤少女和ICO一起坐在沙发上就可以保存进度，很有趣喔。



2.牵着少女的手走过旧桥，进入房间后推开坑道内的一个铁箱，就会出现石梯。顺着这条路又可以来到另外一个充满火光的大厅。



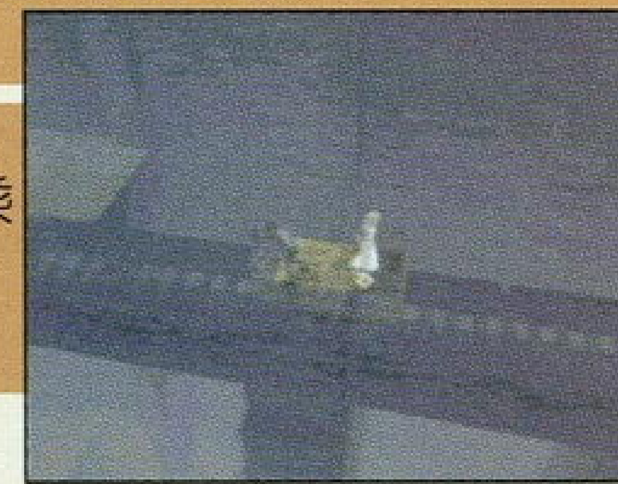
3.ICO跃下高台，由对面的铁链可爬到另一座高台上，打开那里的机关，将旁边的铁箱推下去。随后的工作就是赶走黑影，回到高台上按下R1键，少女会自动爬上铁箱，这样就可以拉她上来了，当然拉她的位置一定是要在铁箱正上方而且铁箱必须靠墙（废话！）。



手摇车

1.来到城堡外侧，爬上两层楼后又会出现黑影。它们现在的进攻方式变得多样化了，所以ICO一定大意不得，万一少女被掠走，按下R1键可追踪黑影的行踪，如果黑影起飞逃跑，ICO就跳起来攻击，打得它漏气。总之ICO一定要第一时间赶到"事故现场"。

2.战斗结束后随少女爬下楼梯后向右走，乘坐手摇车来到铁轨尽头，这里又有一张沙发。



起重机

1.来到一处断层，ICO先越过断层后再在断层边缘按下R1键便可以伸出手去帮助少女跃过断层。沿着一根长长的铁管爬过去（X键是让ICO从铁管跳下来），可打开开关放下起重机。



2.沿着墙壁上的凸起物爬上去，就可由起重机手臂下到货柜箱上，接少女过来后再沿着原路返回到刚才开关处再次搬动开关，这样就将少女成功地送到了城堡的另一侧。这时你的任务就是



再帮助她上跳到对面的平台上，由于距离太远她可能会害怕，所以ICO要站在较好的位置去接应她（如图），而平台上又会有一张沙发供两人喘息一下。



3. 平台上还有一个开关用来放下木桥，那是通往过去区域的捷径，暂时可不去理会，由平台旁边的一处小门进去，ICO他们来到一间巨大的双层房间，由对面墙上的几扇窗户爬上去来到房顶的钢梁，ICO可看见一个巨大的吊灯，跳上吊灯挥动木棍击打铁链可使其落向地面。

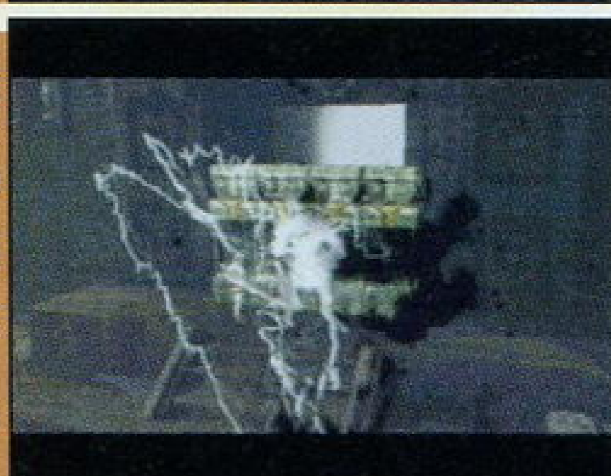




4. 带着少女由房间外平台一侧的悬梯下到楼下，在小门外有几个球状的火药罐，抱上一个来到房间内，将火药罐放在石桥桥墩下，然后利用掉落的吊灯火源点燃手中的木棍（站在火焰旁按○键），然后引爆火药罐，炸断石桥。



5. 带领少女沿路返回到二楼，直接由断桥再次来到楼下。这时会出现很多黑影，只要动作迅速，带少女来到封印之门后，少女释放出的魔力就会将它们全部消灭。一路狂奔不要停，出门下楼沿右侧楼梯下去，很快又可来到一个封印之门。



正门

两人终于来到了城堡的正门，但是苦难远远没有结束，这一切的幕后操纵者——黑暗女王现身了，她再次将城门紧闭，并且向ICO他们两人威胁道：“回来吧，优尔坦。就是你带走我可爱的优尔坦吧？你知道这女孩是谁吗？和你在一块儿的是我的独生女，她早晚要继承这座城堡。和长角的你所住的世界差得太远了！现在，认清楚自己的立场，然后离开这里！”看来黑暗女王并不把ICO放在眼里，很快就离开了，这次只是一个警告而已。从她的话语中ICO得知这位少女原来名叫优尔坦，ICO上前安慰了一下优尔坦：“你还好吗？”，善良的优尔坦却说：“我惹她生气了……”。ICO并没有被黑暗女王这一番话所吓倒，他伸出手去将地上的优尔坦拉起来，又开始了新的逃亡。







1. 拉动正门广场的8根柱子后可点燃城堡内所有火柱，以后有用处。

2. 沿路返回到巨大的双层房间的小门，不必再进去，抱个火药罐炸开右侧的一个木栅栏。





墓地

1. 这里敌人很多，消灭它们后，底部有一处机关门。让优尔坦踩在一个机关上，将铁箱推到另外一个机关上，这样铁门就可以打开了。

2. 进入房间爬上铁链来到外面的凉台，这里又有一铁箱。将铁箱推下去，压住另外一个机关，这样优尔坦就可以和ICO一同离开了。





3. 再次来爬上铁链来到凉台，在一侧又有一扇门，进去后沿路走，ICO贴着墙壁走一段后跳上铁梯，最后跳到铁链上就可拉动机关，台阶出现后再由铁链跳到台阶上就可带着优尔坦离开这里了。



风车

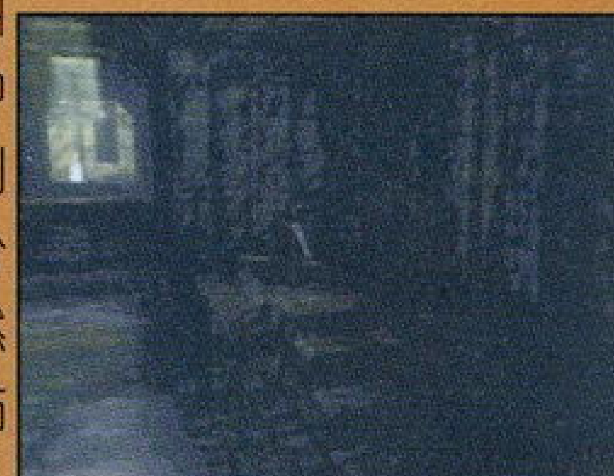
出门后就可看见一座风车，啊！这里的风景真不错，它就像ICO的淳朴和优尔坦的清秀，让人忘记一切烦恼。但是时间紧迫，ICO他们不能在这里久留，敢问路在何方？

1. 爬到风车上，看准时机，由其叶片来到风车顶部，顺着路走，ICO又可以拉动一个开关，一架木桥伸了出来，ICO接过优尔坦通过封印之门，又可以继续前进了（右侧有一张沙发）！



花园

1. 两人来到城堡的花园，ICO消灭完一小撮纠缠不清的黑影后爬上铁链，来到了花园中部，中间的地板上有一个井盖没有关，可以从这里跳到地下水道，水道中有两个机关可以踩下，它们分别控制着两扇门。ICO踩到一个机关上（如图），然后立刻招呼优尔坦进来。牵着优尔坦的手让她站到另外一处机关上，ICO便可从打开的小门出去。

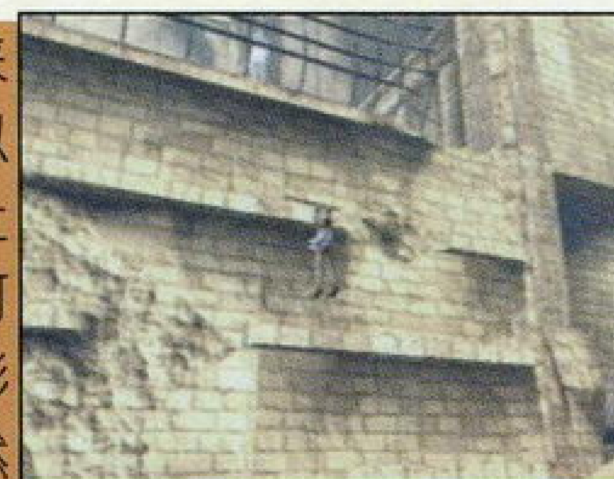


2. 穿过小门，ICO从小门来到水道外，这里有一根铁杆可以爬上去。跳到对面的绿地上，ICO再次来到缺口边，按下R1键把优尔坦拉上来（有时优尔坦的行动会比较慢一点，人家是女孩子嘛，所以各位需要一点耐心，不要操之过急。），最后由右侧的楼梯上去就又可以通关一扇封印之门了。



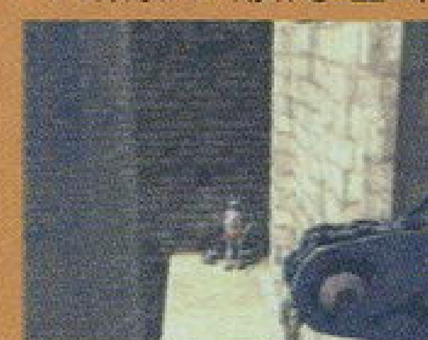
石柱

1. 两人乘坐电梯（好像不是应该这么叫！）来到城堡外壁，这里有一处铁栏杆断了，ICO可以爬下去。一路贴着墙壁走，然后由一块木板爬上去。将这里的一个铁箱推下去后，踩着铁箱就可拉动机关，放下一条铁链。这个时候又会有黑影来袭击，战斗结束后还是利用铁箱爬上台阶，然后再将优尔坦拉上来，这里有一张沙发，赶紧记录一下吧！

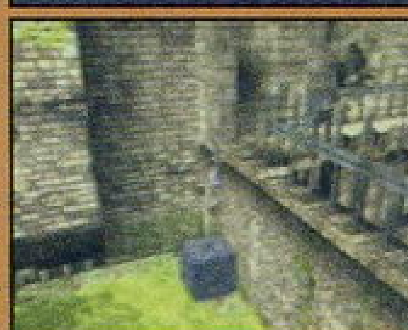


2.ICO爬上右侧的城墙，这里有一处破损的城墙可以爬过去（如图）。还记得刚才放下的铁链吗？ICO就要从这里下去（小心不要错按手柄的X键，不然……），然后摆渡到对面城堡的小窗口上。从窗口跳下去后又会有好几个黑影，懒得理睬它们，爬过一扇小窗口把铁箱推下，拉动铁箱爬上花园另外一处台阶（如图）。沿路一直走，ICO又会发现一个机关，原来这个机关可以控制一块活动的木板，赶紧招呼优尔坦站上去，然后拉动机关带她过来。该死的黑影又来了，三步并作两步赶紧顺着铁链下到地面，拉起优尔坦的手立刻冲向封印之门就可化险为夷。









东方斗技场

两人走过长长的石桥，来到了东方斗技场，赶紧记录一下。这是打开城门很关键的场所，由于整座城堡是对称结构，以后玩家还要去西方斗技场，

所以就好好熟悉一下这里的结构吧！

1. 拉着优尔坦进入右侧的小门，拉她上一块闪亮的石柱就可以出现台阶。拉动机关，巨大的圆形闸门下方的两处半球形盖子可以打开，利用木棍引火点燃它们就可开启圆形闸门。跳出闸门，很快就可以发现一个楼梯，爬上去后拉动另外一个机关，ICO又可以开启另外一扇圆形闸门，一把铁剑也应声落地，这可是个好东西！赶紧将它拿到手。

2. 当ICO刚捡起铁剑，斗技场的铁栅栏便立刻升了起来，不必担心并没有什么强敌出现，用剑砍断两边的绳索（如图）就可以放下铁栅栏。



3. 从左侧的楼梯上去，砍断绳索，底下的铁门又可以打开了。进去后会看到流水的大斜坡，幸好墙上有可以攀爬的地方，ICO就由墙壁攀爬到斜坡顶端（这里需要一定的耐心，仔细观察地形后再行动）。上去之后立刻行动，走了不一会儿就可以看见两处被绳索捆绑的吊桥，砍断绳索后不要停，立刻再往前就可以通过小门来到大斜坡上方，拉动开关就可以关掉水闸。如果ICO行动慢了点的话优尔坦很有可能会有生命危险。直接从上面跳下来就可以立刻回到优尔坦身边。

4. 带着优尔坦通过刚才放下的吊桥，只要两人走在一起就可以在缺口处出现隐蔽的石桥。走过石桥，拉动左侧的机关，这里最后一扇圆形闸门的半球盖也被打开了，ICO下去换上一根木棍将它点燃，光线穿透了这一区域，城堡大门的一半已经被打开了。从游戏的过场动画中，可以看见那扇高处的大门已经被打开了（如图），这就是ICO他们两人现在要去的地方，临走前记得取回铁剑。

重返正门

1. 走过长桥，赶走黑影，ICO爬上了高高的铁梯，在这里的平台上拉下一个机关可放下吊桥。下铁梯带着优尔坦走过吊桥，左侧有一个铁箱，踩着铁箱爬上高台，跳跃过程中砍断绳索。

2. 接下来便下到绳索垂下的地方，这个地方玩家也应该相当熟悉了。ICO爬上绳索直接来到二楼，然后跳向对面的窗台（ICO要慢行，这里容易走下去）。不远处，ICO就可以发现一个铁箱，将铁箱一直推到绳索垂下的地方，这样就可以把优尔坦拉上来。从楼梯上去就可到达封印之门。

瀑布

出门之后，ICO他们立刻听见了哗哗的流水声，石桥对面有一扇小铁门是关着的，有两种方法可以到达并打开铁门的机关。

1. 由左侧的铁链下去，然后上楼梯经过吊桥后下台阶，乘坐电梯上去，右侧就是机关。介绍这条路主要是因为吊桥附近有一张沙发以后可以去记录一番。

2. 由右侧的铁链上去，利用铁链跳到跳到对面的台阶上，下去后乘坐电梯上同样可以找到机关。绿地上有一个铁箱，玩家可以提前将它推到大坑中，以后想上就方便了。

3. 利用铁箱，两人爬上了绿地，再爬过两个铁梯，ICO他们又可通关一扇机关门。

4. 两人来到了水闸控制室，这里有个隐藏秘密（预知详情请看攻略最后内容）。ICO由铁梯爬上去，爬过呈半圆形的铁管，ICO可打开一个机器。这可是中文版独有的谜题喔！沿铁梯下去ICO来到机械旁，利用上升的木头，ICO可以跳出惊人的高度，这里有一个小技巧：当木头下降时，就按住手柄的△键这相当于是蓄力，紧接着ICO就会被弹上去。

5. 由窗外的铁梯下去，左侧有机关，可打开大木门，优尔坦便可以出来了。绿地附近有一个铁箱，将它推到水道中就可以了，暂时不用去管它。接下来就是水车了，从水车跳到上方的台阶上就可以逆时针推动水闸关掉水源（如图），ICO要当心不要被水冲下去，万一让优尔坦落单就会有生命危险，一旦落水要迅速向边缘靠拢。

6. 既然水源被切断了，ICO他们就可以顺利来到瀑布最底层，啊！原来刚才的铁箱被冲到这里来了。利用铁箱两人又可以爬上高台继续前进了。

轻舟

两人来到了城堡底部，这一路都比较顺利。ICO爬上一根铁管（如图），推动铁轨上的铁架，爬上铁架后跳到对面，打开机关就可以放下吊桥。这一路没有什么难点，除了零星几个黑影基本上就是走路了。一缕缕温暖的阳光照在ICO和优尔坦身上，希望仿佛就在眼前。来到一处手动电梯，逆时针推动摇杆ICO他们就可来到供水塔。

供水塔

1. 爬过支架下面的铁杆，最后上到更高的支架上，这里有一个铁链可以下去。爬到铁链上，然后跃向对面的木板就可以令其放下。赶紧接优尔坦过来吧！

2. 往前走到一间较暗的房间，这里有好多火药罐，抱一个出来，然后点燃它后抛向对面的供水塔（如图）就可出现新的道路，太神奇了，提醒玩家不要忘记把武器捡回来。从新路走过去，爬上铁链后将木板边缘的铁箱推下去，然后再利用铁箱爬到一旁的高台上后开启机关，绳索便出现了。

3. 由绳索跳到对面的高台，逆时针推动摇杆，一个大铁箱便会被移出来，这样优尔坦在ICO的帮助下就可以通过这条鸿沟到达封印之门。虽然谜题不难，但是由于游戏视角给的不好，玩家操作时还是要小心点，以免失足而前功尽弃。

西方偶像阶梯

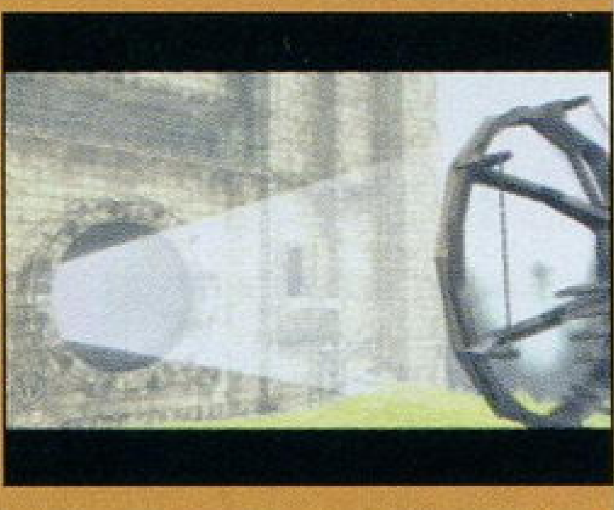
出门后两人又看见了熟悉的桥，其实这里已经是城堡另外一侧，马上就要来到尽头的西方偶像阶梯，只是这里的左右结构和以前的东方斗技场对调了，而且增加了一下谜题，这里提一下。



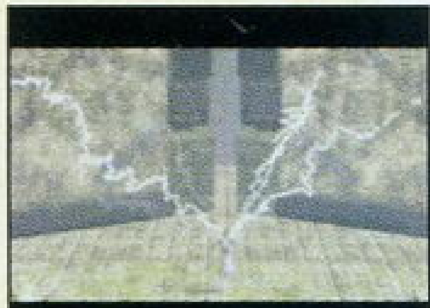
1. 进入右侧的门，从楼梯上去有打开一个圆形闸门的机关。当打开另外一个圆形闸门后ICO要出去转动空地上的反射镜。空地一侧有楼梯可以上去，爬上铁链往前走就可以找到被绳索固定着的木桥，砍断绳索放下木桥，木桥对面的凉台

上放着好几个火药罐，可以用来炸开路上那扇木栅栏。而由木桥旁边的小门进去可以找到关闭大斜坡流水的水闸机关。

2.完成这一系列工作之后就可牵着优尔坦经过那扇被炸开的小门，通过隐蔽的石桥来到另外一扇圆形闸门上方。搬动右侧的机关再乘坐电梯下去，ICO点燃两个巨型圆形闸门下方的半球，这样整个城堡都会被阳光贯穿。城堡的大门已经向两人敞开，还等什么，ICO拉着优尔坦的手奔向城堡正门。



正门



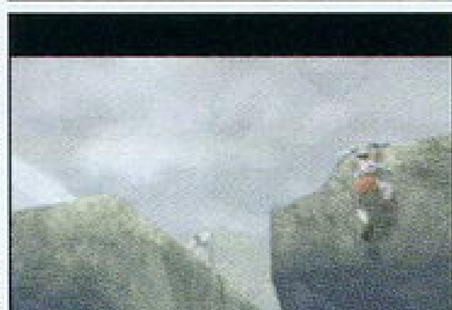


爬上高高的铁梯，拉动机关后就可以一条心奔向大门了。优尔坦施展出自己最后全部的魔力打开了通向自由的大门，由于消耗了太多的体力，这时候的优尔坦已经相当的虚弱，她那满头的深褐色的秀发也顿时变得枯黄（中文版独有）。



ICO："你不要紧吧？还有一点点就可以了。"

ICO轻轻拉着她的手向着石桥那头走去，那边就是他们舍命也要追求的自由，真的要结束了吗？他们的愿望真的要实现了吗？



正当两人走到了石桥中央，石桥突然又分开了，太突然了！ICO和优尔坦不幸被分开，黑暗笼罩过来，ICO艰难地爬上桥面奋力跃向优尔坦，优尔坦也用尽自己最后力量伸出手去拉住石桥边缘的ICO，这时黑暗已经吞没了优尔坦，ICO也跌入了无尽的深渊。优尔坦最后说的一句话就是："谢谢你……"



城堡最下部

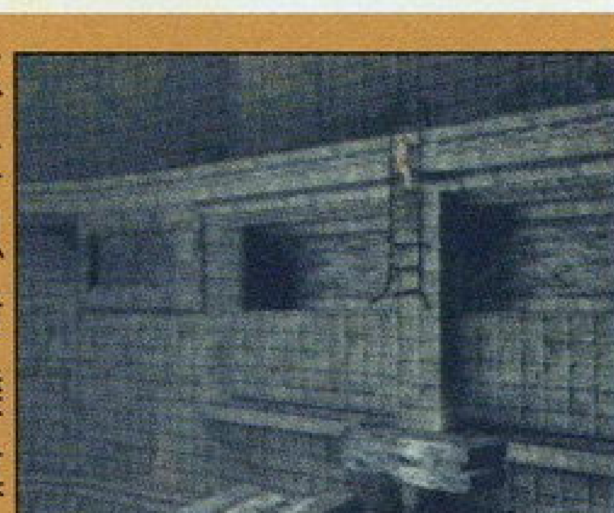


ICO醒来时，天色已经昏暗而且下起了滂沱大雨，这个倔强的少年现在心里只想着一件事，他一定要救出优尔坦。空中吊着铁笼，ICO要正对着对面铁笼跳跃才可以顺利过去。

1.顺着路走，ICO又来到了瀑布下方。拉动平台上的机关就可以放下一条铁链，将平台上的铁箱提到水中，然后利用铁箱爬上对面的平台又可以打开旁边的铁门。拖动水中的铁箱来到铁链下方，利用铁箱再爬上去。



2.由铁链荡到对面平台，推动铁架可启动水车。跳到水中后再爬上岸，来到水车下方后跳上攀上旋转的车轮上去。接下来顺着路走就可以了，并没有太大难度，这里就不再赘述了。笔者觉得有一处比较难跳的楼梯（如图），ICO下到楼梯上后直接按下△键后就可以了，不必要作出其他动作。



3.最后有一扇封印之门暂时打不开，来到右侧，由岸边的小路上去就可以捡到原来村民留下的魔力光剑！拿着它就可以打开封印之门了。





4.最后，ICO终于找到了被一群黑影包围着的优尔坦，现在的她已经被石化了，不能动弹。ICO斩杀光这里所有的黑影后就会自动升起台阶。由升降机上去就要进行最终决战了。



最终之战

来到冰冷的暗室，黑暗女王正等着ICO，她仍然不屑对ICO说："站住！"



ICO："你到底想怎样处置她？"

黑暗女王："优尔坦必须继承我的意志复活，成为这座城堡的主人，成为我灵魂寄生的归宿，这就是那个孩子的命运。当她再度醒来时恐怕就记不得你是谁了。带着这把剑离开这里吧，那孩子一定也希望如此的。"



ICO低着头沉默了一会，然后突然举剑向黑暗女王砍去，这个倔强的孩子选择了战斗到底，但是却被魔力弹了回来，撞在墙上，天生的犄角也被巨大的撞击力弄短了一只，鲜血流淌了一地。最后ICO还是站起来了，最终战开始了。



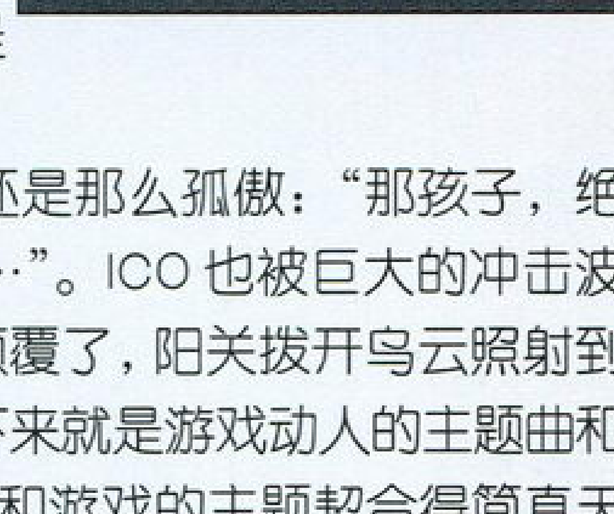


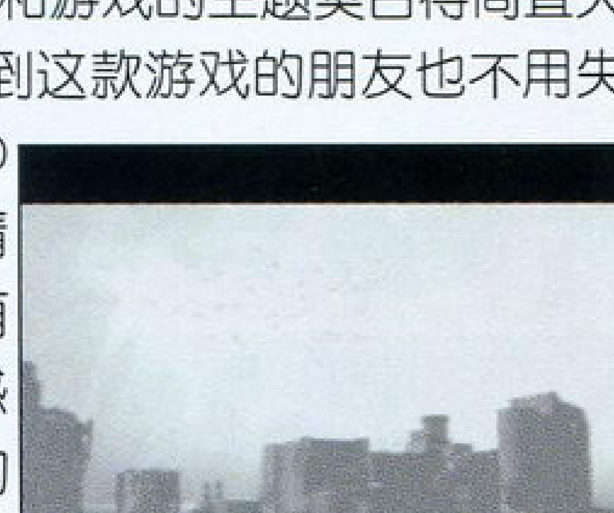
黑暗女王被一层水晶罩包裹住，ICO只要攻击6次就可送她下地狱，为了让玩家体验最终的紧张战斗这里就不详细介绍了，其实也是相当的简单。





黑暗女王临死前还是那么孤傲："那孩子，绝对走不出这座城的……"。ICO也被巨大的冲击波打昏过去，整座城堡倾覆了，阳光拨开乌云照射到整个城堡上空……接下来就是游戏动人的主题曲和精彩的结局动画了，它和游戏的主题契合得简直天衣无缝。暂时无法玩到这款游戏的朋友也不用失望，在我们赠送的VCD中收录了《ICO》的精彩结局动画，即使没有玩过游戏也完全可以感受这款游戏带给我们的独特气息。





二周目的隐藏内容

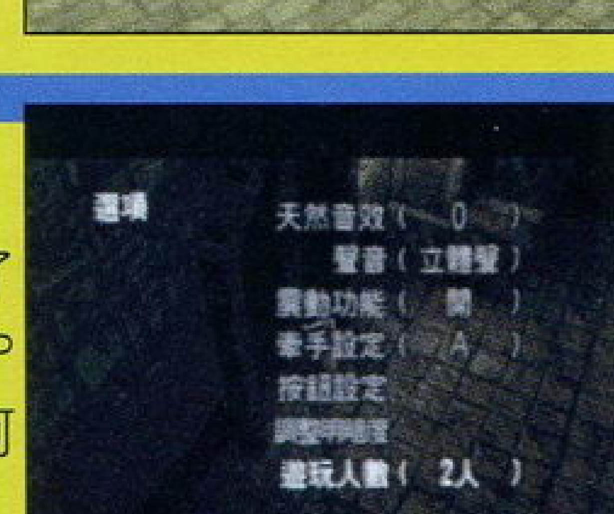
天然音效

当大家完成一遍游戏之后把游戏的进度存储，如果再以此进度进行游戏时，只要在游戏中按下START键进入选项，当中就会新增"天然音效"这个项目。其中可以将游戏画面调节4种不同的电影效果。



二人游戏

除此之外，二周目的游戏选项中又多出了"游戏人数"的设定。将游戏人数设置为2时，2P手柄就可以控制少女优尔坦进行游戏，她同样可以捡火药罐喔，有兴趣的玩家可以试试。



优尔坦的语言

在第一次游戏时，优尔坦和黑暗女王的部分对话玩家是看不懂的（外星人？），而在二周目的时候她们的对话将以中文的方式显示，这样大家



就可以更加清楚地了解她们的心里活动。

激光剑入手

二周目时候，当ICO来到瀑布地区时，在水闸控制室有一面墙壁是可以拉开的（如图）。





当两人站到圆柱上时，会莫名地伸出一个石框。



ICO来到屋外打击橡树时会落下一个果实。

将这个果实抛入石框后就会有一把激光剑从天而降。这把剑威力惊人，当ICO手持激光剑牵着优尔坦的手时，激光剑的长度会是平时的数倍。而一周目以同样的方法可获得一个铁锥。



吃西瓜

二周目爆机后，ICO在海滩的绿地上可找到一片瓜地，硕大的西瓜结了一地，好可爱啊！抱一个给优尔坦尝尝吧，这也是中文版独有的搞笑结局哦！



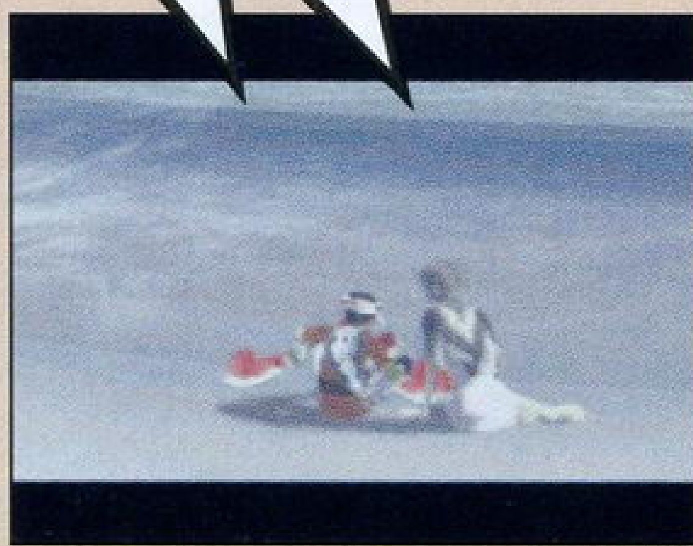




优尔坦，快起来吃西瓜啦！

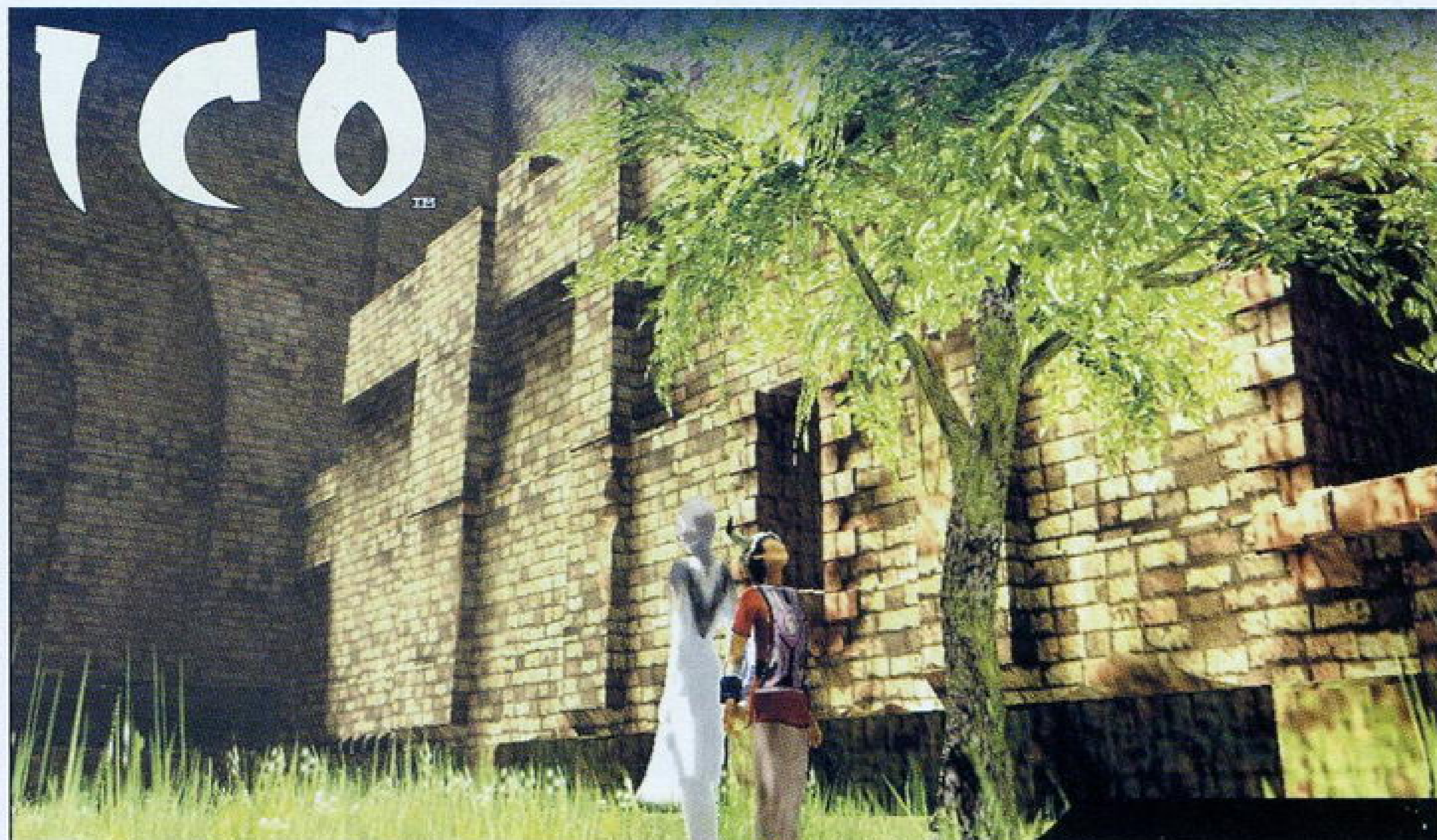


好甜，好开心哟！^_^





俩人累了还可以在沙发上多休息一会儿……



《ICO》主题曲歌词

Ye Islands bathe in the sun's bright rays
Distant tales wear a shroud of Grey
One holy breeze whispers in the trees
So lays ancient history
Fleeting memories rise
From the shadows of my mind
Say no more worry, endless corridor
Say no more worry, hopeless warrior

You were there
You were there

Am I forever dreaming
All to the pain that we are feeling
You were there
A decision that we all see
You were there
Though forgotten the promises that we keep

Slaves to our destiny
I recall a memory
Sing no more worry, through the secret door
Say no more worry, for the things in store

You were there
You were there

Happiness and sorrow
Only believing in tomorrow

You were there
Countless battles we fought in the deep
You were there
Though forgotten all promises we keep

Ye island bathes in the sun's bright rays
Distant hills wear a shroud of grey
The lonely breeze whispers in the trees
Sole key to this mystery

Fin





文：CT　编：D·S

莎木 1＋2



DC	SEGA	FREE	1 人
GD-ROM × 3	1999 年 12 月 29 日		80 格
	对应 VGA		



DC	SEGA	FREE	1 人
GD-ROM × 4	2001 年 9 月 6 日		22 格
	对应 VGA		

流程与隐藏秘密介绍的PERFECT版攻略

编语：《莎木一章 横须贺》和《莎木II》已经成为DC主机最有价值的代表作品，因为每一作的总游戏时间都要在15个小时以上，所以导致许多玩家在游戏推出之后根本没有那么多时间去爆机或去寻找那些隐藏的秘密，而眼下正逢春节假期，所以特地将这两款游戏重新攻略，内容浅显易懂，并且还网罗了许多不为人知的秘密，希望喜欢该系列的玩家能够重新拿起手柄，变成游戏中的男主角芭月凉，展开一段不寻常的人生之旅……

笔者声明：市面上有一种《莎木一章 横须贺》的“US版”，是SEGA为纪念美版《莎木一章 横须贺》销量达100万后面向日本市场推出的纪念版。游戏中可以任意按START来切换英文与日文。使用“US版”通关的话，就能将进度带到日版《莎木II》中去了（建议通关时的文字换成日文）。

另注：游戏中一些必然会发生的特殊事件，这里就不再一一叙述了。

《莎木一章 横须贺》流程

芭月严被杀害，凉从此踏上复仇之路。

出房间与稻婶交谈后去道场找福原。

注：在自己房间中能找到随身听、磁带与好友的合照；在福原的房间内能找到技书一本；在严的灵房内可找到火柴一盒；严的房间与旁边过道内能找到技书一本与一把古钥匙（后面会用上，所以一定要找出来）。

在神社见到小猫，得知猫妈妈被蓝帝等人的车撞死（以后经常买吃的给小猫吃，会随机发生找猫事件与小猫上屋顶的事件。吃的东西如牛奶，鱼干等可以在便利店买到）。

到樱ヶ丘找山岸老先生，再去ドブ商店街找原崎望（花店前）与TOM（热狗卡车前）询问蓝帝等人的下落（早上去这里的公园，有可能会发生学生流氓调戏原崎望的事件）。

注：便利店内能买到磁带，并可以参加抽奖。如运气好得到二等奖以上的话便能得到游戏光盘。然后就能在家里放置电视机的那个房间的柜中拿出SS来玩了。

下午4点半以后去中华味壹找陶老板，得知了三刀（裁缝、理发师与厨师）的存在。

去游戏中心对面的理发店，再去刘理发店，再去すずめ公园（直译为“麻雀公园”-_-b，意为“小公园”）找刘老先生，最后找TOM打听船员的事。

晚7点以后去MJQ打台球（可不去），再去HEART BEATS酒吧（摩托车行对面的小路中）。

下午5点以后去永井兴业二楼，得知查理的出没时间。之后在晚上7点以后在游戏中心前发生事件，与几个流氓打架。

下午2点以后去冈山公寓二楼的纹身店。

翌日得到一封信，并在樱ヶ丘帮助了夏高文。再在游戏中心斜对面遇到高文后，去陶器店找夏文的奶奶帮忙读出信的内容。

打电话给陈大人。（号码：615647；暗号是“地之母”回答“我的友”，“天之父”回答“九条龙”）

在自家电话下的柜子中找到电话薄后，去商店街找TOM询问去新横须贺港的方法，最后在商店街口乘坐巴士来到港口。（DISK1 结束）

去第八仓库，却被赶出。只好到仓库背后推箱子翻进去。打听到目的地应该是旧第八仓库。

注：在12号仓库前会发生一退休老人被赶的事件，请给老人买热咖啡，因为以后打工时能向他学到武技。

在旧仓库街前再度被赶出，决定夜里侵入（8点以后）。

成功进入旧第八仓库，得知了凤凰镜的存在。

翌日与稻婶、福原交谈后，去商店街的古董店（这里可以买到技书）得到“刀の锷”。回自家道场，用古钥匙打开箱子，将得到的刀锷与刀插入道场中央的两幅画背后的机关中，出现暗门（进入后要使用手电）。

在密室中调查镜子旁的架子的另一边脚，再拉动架子，最后用门口的斧头劈开墙壁得到“凤凰镜”。

注：最后能在便利店中买到灯泡并装在密室中。在密室中能得到“芭月严与赵孙明的合照”、白叶、技书一本（《铠通》）。

再次给陈大人打电话，并去第八仓库见他，希望他能帮助自己去香港但被他以“自己功力不足”、“会被杀死”等理由拒绝。

翌日去商店街的“亚洲旅行社”（原崎望的花店对面）调查去香港坐飞机的费用。回家找福原商量，得到他的储蓄。最后找原崎望商量，决定坐船去香港。

去亚洲旅行社花69000日元买船票，并被告知4小时后去取票，但在取票时才知道自己上当，威逼BOSS后被告知第二天中午去游戏中心取票。

翌日中午来到游戏中心，与《莎木一章》中的最终BOSS战斗。
注：可胜可败。想胜利的话建议一直在原地使用扫腿（前、后、后+腿）即可毫发无伤地击败BOSS。

再度来到亚洲旅行社，发生事件。（DISK2结束）

得知了“疯狂天使”这一组织的存在，并去新横须贺港找工作。

在港口四处打听打工方法后，在第12仓库前遇到三桥五郎并一口包下打工之事。

翌日中午12时，在一号仓库前再遇五郎，得知打工的事情已办妥。并于下午二时去“アルファ事务所”找工头。开始了数天的打工生活（其实是为了见到“疯狂天使”的人才这样做的）。
注：在打工期间，每天休息时可以打电话给陈大人并去第八仓库找贵章帮忙解读“铠通”与“老虎的歌诀”（打两次电话即可），或者去4号仓库习武；晚7点以后在“港湾休息所”前能遇到退休老人并学得武技（一天学一招，最多能学到三招）；并且不时会碰到“疯狂天使”的人并与之交手。这其间能得到许多重要情报（非重要的情报当属得知五郎与麻衣即将结婚的事情……只有16岁啊，刚好满足日本法律规定……-_-b）。

打工到第四天的中午时，与马克交谈得知“龙札”的情报。下午打工时再度发生事件。

当天夜里发生了原崎望的绑架事件，去樱ヶ丘的好友直己家（山岸家旁边）借摩托车前往港口搭救原崎。

翌日来到港口得知自己因为频繁惹事而被工头开除。去旧仓库街的路上遇到TOM并学会“龙卷旋风脚”，却得知TOM即将回到美国……

夜里为了见到蓝帝而与贵章交手，最后竟演变至与贵章联手的2人 VS 70人的大乱斗！！“疯狂天使”覆灭。

与稻婶、福原道别后，来到港口并与最终BOSS交手。

“亲人死后，能依靠的人就只有朋友。朋友是非常重要的。你要依靠朋友的帮助走自己的路。”——在芭月严的教导下成长的凉，靠着朋友的帮助踏上了前往香港的“玄风丸”。在香港，他还会得到更多好友的帮助……
（《莎木一章 横须贺》到此结束。）

《莎木II》流程

下船后直奔“皇后大道”，行李被骗走。

在皇后大道的饮食店前遇到毒蛇兄弟，从JOY口中得知黄仔的下落。追到鸠汀公园（码头那里的喷水池）找黄仔，最后拿回行李。但钱已被全部花光。

去菜珍街的方来旅社过夜，并于翌日在劳湾码头打工赚钱。

去红南街的恩田楼205室，得知桃李少已经搬走（可以不给钱）。于是去红华台的文武庙，得知自己需要明白“四种武德”才能见到桃李少。

武德（功）：红南街蓬莱公园的陈建民；武德（戒）：先去菜珍街的光武馆，再去咏黄街的百货商店一楼大厅找宗泉（睡觉的那个），最后再回光武馆（事件结束后一定要再询问武术家的事情）；武德（胆）：福仙街三刀小路的张喻理发店（不要按任何键）；武德（义）：从理发店出门左转进华裁缝店，再去恩田楼找桂香婆，最后去文武庙打扫卫生（选“侵入”才能进庙，然后擦最里面左边的墙壁，“义”就能看见了）。

去太老街的大元楼，从此以后就一直在红秀瑛的房间里过夜了。（DISK1结束）

每天早上都要进行搬书工作（12点以前搬完的话可以学得武技或得到技书，最多只有4～5本技书，这要看你是否已经买了相同的技书了）。

去太老街的太老武术（这里可以买到技书）店打听朱元达的事情，回文武庙的书库，在最里面的左边书柜中发现“武林书”（书库如果上了锁，就要等到第二天了）。

成功连夹了3片树叶（用类比遥杆）后，得到武林书，发现了一张字条。

去太老街的“集古堂”后，再去恩田楼找桂香婆询问字条内容。

去福仙街的“豆将轩”摆茶碗阵（第一个向上，第三个向下），得到消息并于晚上8点再度来此与接头人见面。发生斗殴事件，救回接头人张先生。

去码头四处打听刃的下落，被告知去开运码头的12号仓库的赌场能取得情报。在赌场先赌一次后，得知晚上7点后在第八仓库能找到刃的手下。

晚上7点后来到8号仓库。最后被殴打……

翌日去垃圾场找COOL J并见到刃（身上要有500元钱）。去开运码头按照MAP指定位置找到刃，但后来才知道自己受骗了……

来到鸠汀公园，发生事件。在好运中心里追上刃。得知朱元达在九龙。
注：从给500元见到刃开始，一直到上面事件发生为止的这段期间可以去开运码头打工，在打工结束后德林会传授一招威力很大的必杀技。当学会该技若在反复练习时故意不发出来，那么就会发生德林落海事件……搞笑的。

向红秀瑛道别，并学会必杀技“外门顶肘”（战斗时随时能使用，但是只有作为反击技时才能发挥其威力）。（DISK2结束）

在九龙城的龙影街，与刃一起去找杨打听朱元达的下落。

去屋台街的“龙喜楼”，与里面的黑服男子交谈（暗号即“龙没有睡”）。一直来到7楼。见到斗牛后才知道自己又上当了。与刃一起被关进了牢房……

3天后与刃一起脱狱成功，回到刃的据点。

再次找杨算帐。盘问之后去饮茶楼（入口在点心街的“你好饭店”里）902室“黄”的家。找到废弃的录音带。

回到据点听录音带。直到最后一盘磁带的第580秒时，才得到了与朱元达有关的情报。

去屋台街百子楼八楼的孤儿院，得到尤安（人妖-_-b）的情报。

去点心街的三鸟楼楼顶，在“九鸟馆”前得知尤安的情报。晚上7点，

开始了尤安的“尾行”（-_-b 事件）……

在尤安家中找到了被捕的张先生，并将其带回了据点。得知朱元达在白千街“不幽楼”十楼。

通过恐怖的“一本桥”（！！）后，来到了五星公司。找到“青龙”、“朱雀”、“白虎”3把“钥匙”后，将四圣兽分别插入佛像的机关中。终于得以见到朱元达！但是，却不幸被斗牛跟踪了……

昏迷了3天后，得知朱元达被带入了黄天会的总部——黄天楼。去黄天楼各入口。但无法进入。

在“你好饭店”里摆茶碗阵，并去百子楼的503号室。学会“听劲”。得知进入黄天楼的方法。

四处参加街头格斗。共在不同地方胜利3次后，探子终于主动搭上话——“日落后来龙影街”。

分别在饮茶楼内的朱雀楼，屋台街的青龙庭院与玄天楼12楼这三处击败春燕等3人。探子再次出现，并交给凉一张进入黄天楼的地图。

到了指定的时间后，去白千楼地下2楼（地上1楼能买到技书）。通过地下水路侵入黄天楼。

历尽“千辛万苦”终于来到第17层，之后才知道朱元达已经被带到黄天楼第40层。此时需要在6分钟内在第18层楼中找到电梯管理室（在电梯间的右边，那里只有一个房间）。得到9号、10号两把钥匙。

用9号钥匙打开电梯旁的电源控制系统并下到地下1层，再用10号钥匙打开一旁的电源控制系统，下到地下3层。

成功地战胜白虎后救出JOY，两人一起来到大牛楼第40层，并在楼顶展开与斗牛的决战。

通过朱元达的指点，凉决定去桂林。（DISK3 结束）

桂林“狼回山”。沿着小路一直走，与铃莎花的初会。

赶了2天的路，凉与莎花终于来到了白鹿村莎花的家。在这里，凉见到了莎木……

在莎花养父房间的桌上发现了一张龙凤镜的图纸。两人决定翌日去找莎花养父。

在采石场深处，二人利用七星剑与凤凰镜启动了机关。新的命运之门，在二人面前即将开启……等待着他们的，会是……？（《莎木Ⅱ》结束）

“《莎木》系列中”不为人知的特殊事情、隐藏事件与隐藏人物大曝光

一、现实中的莎木

不知道大家是否有注意过，在《莎木Ⅱ》中出现的那棵名为莎木的树事情。其实它在现实生活中是存在的。大家看看以下两图：


实物照片


游戏图片

是不是很像呢？图中的这植物名叫“羊啼角”，俗称“台湾樱花”（竟然会出现在桂林……？_？），属于苏木科。因树叶形状长的很像羊蹄印而得此名。而会称之为“台湾樱花”，是因为只有台湾才有（应……应该是吧……），并且它开的淡紫色的花会像樱花一样随风洒下……

如果说有什么植物像游戏中的莎木的话，那么非羊啼角无疑！

二、“《莎木》系列”中的游戏期限

莎木并非那么自由，游戏过了一定时间的话同样会导致GAME OVER。

一代的最终时限是樱花盛开时的春天，即4月。时间一到蓝帝就会出现夺镜。

二代的期限则是七月三十一日。6月30日以后睡觉时能在梦中见到铃莎花，她会对凉提出警告：“请快来。还有一个月“龙之道”就会关闭了。”若在7月31日那天凉仍然没有能进入黄天楼的话，蓝帝就会出现并夺取凤凰镜。GAME OVER……（果然，笔者现在越来越怀疑莎花与凉是否真如吉川明静先生所说的那样，是“拥有相同血脉的兄妹”了……）



三、一些隐藏事件与人物

1. 相信不少人都知道，在方来旅社住可以故意不掏钱（全靠了JOY啊……）。但别以为事情就这样过去了，在进入黄天楼的前一天，笔记本上会自动注明JOY帮你付了住宿费。这真是不光彩的记录啊……

2. 平时走过太老街的楼梯时会随机见到客机飞过。而到了在香港的最后一天时，会有1/2的机率见到五架战斗机飞过（看样子似乎是F-14）……

3. 陈贵章与JOY。在《莎木Ⅱ》的DISK3，听磁带的剧情中，最后一段录音是JOY与贵章的电话录音！对话内容如下：

陈：这里是第八仓库。
J：天龙地友……
陈：是谁？！
J：你不记得我的声音了吗，贵章？
陈：是JOY吗。找我有什么事情？
J：没什么。只是想听听老友的声音而已。
陈：哈哈，是不是有什么好事情？找到男朋友了？
J：傻、傻瓜！！怎么可能会有那种事！
陈：哈哈。还是那么单纯。
J：真的没有那回事啊。我只不过是认识了一个有趣的日本人而已。
陈：有趣的日本人？
J：是啊。态度很冷淡，看起来很不平易近人（或看起来很冷酷）
陈：很冷酷吗……
J：怎么了，自言自语的？
陈：不，没什么。我的一个好友就是那种人。
J：呃——？是怎样的一个人？
陈：抱歉，有客人了。
J：还是那么忙碌啊……（以下略，无关紧要了）

从上面也能看出，JOY与陈大人、贵章等是老相识了。但是双方都还没有报出凉的名字。相信在莎木的续作中，两人还会同时登场的。真是令人期待啊。

4. JOY的身份。其实很简单，JOY是香港两大贸易公司之一的社长之女。与另外一家，朱元达所开办的"五星公司"是生意上的竞争对手。开运码头是JOY之父的地盘。而劳滘码头则是朱的。可惜后来五星公司衰败，朱元达也突然销声匿迹了。于是乎，码头那里就成了JOY之父的地盘，势力也绝对不容小看！这也是为什么会有那么多连流氓在内的人都会对JOY毕恭毕敬的原因了。上面提到JOY与陈贵章、陈大人等是老相识，是因为JOY父亲的公司与陈大人他们的公司在业务上有往来。

以上事情都能在莎木2的DISK2，咏黄街的游戏中心中与JOY的交谈中得知。当凉说自己是靠了陈大人才能到香港来时，JOY追问原由，而此时我们的那个"态度冷淡"的SCHOOL BOY芭月凉却仍然回答："与你无关。"



5. 对凉有意思的主要女性角色。莎花这里不再提起。JOY自然不必说。

高野和泉——就是那位被N多玩家捧为"最美的便利店员"。每当凉与她交谈并问路时，和泉就会提出两人一起去的建议。真是可惜……在香港的最后一天，与和泉道别时她会再次提出等下一起去和泉家里玩的建议。因为她家离便利店很近。但是，再一次被凉给拒绝了！！可恶啊……

原崎望——大家都不会陌生吧？尤其是抱着凉，坐着摩托车回家、以及在神社为凉祈祷的那一幕令玩家为之倾倒。一时之间出现了相当数量的"原崎亲卫队"。日本方面还专门提供了原崎的声优的各种详细资料……可怕。

爱莲——知道这人的玩家大概就很少了吧(她是主要角色吗……？汗)？她就是——就是在码头做占卜生意的那个漂亮的姑娘……(^b 自给凉占卜后，她的一句"私、あなたのことが好きになりました"（我开始喜欢上你了）已经成了经典……

薰芳梅——被凉称为"眼睛很像自己在日本时神社里的那只小猫"的小姑娘。虽然只有14岁，但也是非常可爱的。即使在中国，相信也有相当数量的FANS呢。她自打一开始，就喜欢上凉了*_*/。在莎木2的DISK2的结尾，她竟然还向凉告白了（早熟啊……/_-_\）！！！当然了，如果玩家玩时没有提升她对凉的亲密度，恐怕就看不到这一告白了……大残念！

6. 三牌的取得方法

铜牌取得方法有3种：

1、在赌场连赢五次！！机率是1/58……

2、追背包时在未来饭店闪桌子的QTE失败之后，赔30元给老板藤真伎小姐，便会送你铜牌。还告诉你另有金银牌的情报。

3、认识了和泉与艾琳（DISK2中的喷水池前）后，菜珍当铺左边的小路的隐藏的铁门会打开。里面的空地里有三个盒子，里面都是小玩具。包括铜牌共十个道具。如果已经有铜牌了，这事件就不会发生

银牌取得方法：认识了和泉与艾琳后并得到了铜牌后，去咏黄街游戏中心的三楼。分别与她们二人对战，胜利后便能得到。这里大家可以见到被称为《莎木Ⅱ》中最强"——高野和泉的实力（艾琳可以一直用连环腿"前前AA"便可毫发无损的胜利；对和泉只需要先靠近她引诱她出招，便可在她收招时痛殴。将其弄倒在地，在她刚起身时，一直用连环腿便能轻松获胜。另外在对手刚起身时用连环腿击打基本对所有人有效）！

金牌取得方法：得到银牌后，去便利店与和泉一起玩过"赛鸭游戏"后，在文武庙中的火炎树前连续两次夹到两片树叶（或一次连夹三片）。之后成功夹到鸭毛并抓住鸭子，再用抓到的鸭子参加"赛鸭"并获得胜利。

7. 恐怖的强者！！企鹅……？？

得到金牌后，再不断用自己抓的鸭子参赛。当自己的鸭子能力超过一定水平后，便会出现超级"野兽"——企鹅……恐怖的速度！跑完全程只需要33秒！！对自己的鸭子有自信的玩家不妨向其挑战。

8.（情况一）《莎木一章 横须贺》中，先到阿部商店成功赚到两款汤川专务公仔，然后，手持这两个公仔，在每个月的九号晚上八时后，到宝Sushi处，便会见到最高级的隐藏人物——汤川专务了。

（情况二）把先到阿部商店成功"玩"到两款汤川专务公仔。然后，手持这两个公仔，在每晚上十一时后，到寿司店去，便可见到汤川专务了。

9.《莎木一章 横须贺》中的节日

在圣诞节后在游戏中心前得知望在"樱ヶ丘公园"等凉。立刻前往后，便会……天杀的凉啊！！-_-#

元旦节时，能见到街上不少女性穿和服的景象。

情人节，没什么特别的……至少我没遇到过。

10. 绝密！！芳梅的恋爱事件！！！

在《莎木Ⅱ》的DISK2中的芳梅，其实与凉之间是有隐藏的亲密度存在的！亲密度的高低直接影响到了DISK2的结尾与能否得到护身符。喜欢芳梅的玩家仔细往下看吧：

加亲密度的方法除了平时多与芳梅交谈，并回答她些"老师人怎样"、"香港还习惯吗"、"为何来香港"之类的问题外，主要还是靠一些特殊事件。

武林书事件（亲密度加20）——在大元楼睡了一晚，并得知武林书的存在（不要去"太老武术"询问）但还不知道其下落时，早上便会询问芳梅并由她告知书的下落。

奉茶事件，"你的眼睛像猫""我不是猫！"（必要条件为亲密度在20以上，发生后亲密度加10）——在大元楼住了两天，早上搬书时发生。

流泪事件（亲密度加20）——在文武菜馆、未来饭店、天香茶行、仙辉茶楼任意一处摆茶碗阵，之后晚上在文武公园败给黄天会的流氓后，被秀瑛救回。小梅梅就会哭着对凉说"もっと、ご自分を大切にして下さい！"（请你爱惜自己！）

茶碗阵事件（亲密度加20）——首先要认识艾琳。之后在摆茶碗阵期间，去开运码头的"BLUE SKY"（食堂三楼）摆阵。

流氓事件（必要亲密度50，QTE成功亲密度加20，失败加30）——摆阵结束后，去文武菜馆时发生。

照相事件（亲密度加30）——归还武林书后，在福仙街遇到JOY。DISK2结束前，每天下午三点以前去文武庙书库前发生。

裁缝店事件（必要亲密度50，亲密度加10）——2月27日到3月2日之间，在"本格裁缝店"前发生。之后花150元给芳梅买礼物。

生日礼物事件（必要亲密度50，亲密度加50）——3月3日买了礼物后，去秀瑛的房间送给她。

告白事件（必要亲密度100，亲密度加50）——DISK2的最后一天去秀瑛的房间。芳梅会送凉护身符并告白……

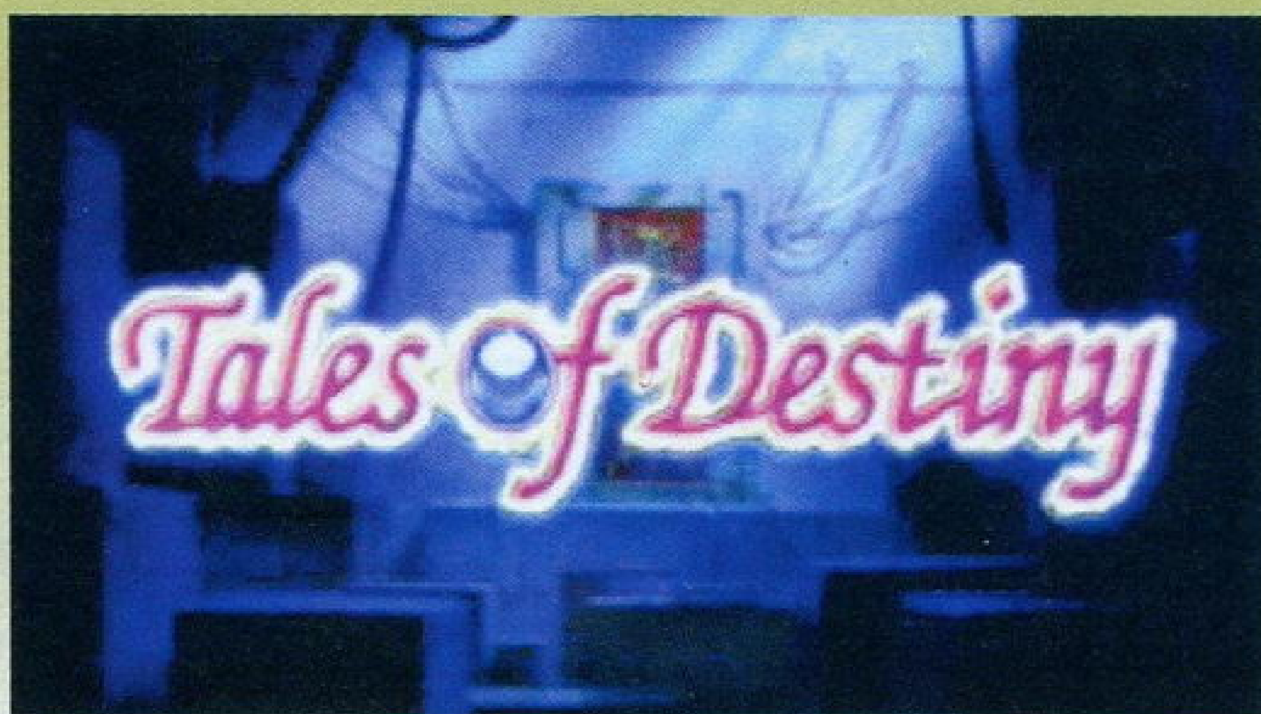
最终事件"もう泣きません"（必要亲密度200）——去桂林前自动发生："我不会再哭了"。



SEE YOU NEXT TIME!

文：慕容非

宿命传说



多次想要回顾回顾《Tales of Destiny》这部游戏，但由于各种各样的原因不能如愿，是故一直拖到现在。趁着众多大作发售的前夕，来重温这款1997年的精品。

PS	NAMCO	RPG	1人
	1997年12月发售		1格
CD-ROM	–		

名词解释

晶体 LENS

从天地战争以前坠落于地面的彗星核内所抽取的能量结晶，经过一定的加工后成为晶体。晶体有6CM、1M、6M三种级别的，最常见的是6CM级的晶体。6M级的晶体则被称为神之眼，1M级的晶体则算是大晶体。结晶内蕴涵着光之力，古代的人称此为“晶力”。

SWORDIAN

具有智能的剑，有明显的人格、有智慧、并且会说话会成长，但他们本身是不会动的。剑身护手处镶嵌着晶体，利用晶力可发动晶术攻击。SWORDIAN共有6柄，是在千年前的天地战争中被创造出来的，其中1柄在最终决战中损坏，其他5柄一直不知所踪。

主要人物



STAHN AILERON（斯丹）

史上最能睡的主角，热血，好管天下不平之事。受祖父勇武事迹的影响不甘于与世隔绝的无名生活，告别故乡，游历四方。

PHILIA PHILIS（菲丽雅）

古代文明的研究者，对遗迹和历史颇有心得。举止优雅，性格沉静，患有令人发指的洁癖怪病。她的眼镜有探察敌方能力的功能。



LION MAGNUS（里昂）

身形矮小的天才剑士，性格高傲冷漠，决不会在别人面前暴露自己的心。拥有神剑。

CHELSEA TONE（切尔西）

能跟大自然交流，偶尔蹦出的一两句话让人瞠目结舌，属于语不惊人死不休的那类。最厉害的是她居然拥有无敌的骇人听闻的迷路特技，极度严重的方向白痴。



RUTEE KARTRET（鲁蒂）

少女探险家兼宝物猎人，相信世上的所有东西都能用金钱买到，背负着讨厌的守财奴宿名。

WOODROW KELVIN（伍得洛）

身材高佻的美男子，见识广博，温文尔雅的绅士。论弓箭技术无人能出其右。

MARY AGENT（玛丽）

拥有强健的体格和炉火纯青的剑术的失忆女子，因记忆丧失而变得沉默寡言，不过一到战场上就会变得非常饶舌。

MIGHTY KONGMAN（麦逊）

拥有庞大身躯的肌肉男，无敌的格斗家，口不择言是他的特点。

系统详解

1. じゅもん

咒文，即魔法。可以确定现在持有的咒文，每种咒文都有详细的描述。

2. アイテム

道具。除了所持道具的数量和解释外，还能按照不同的顺序进行整理。

3. きちょうひん

贵重品。剧情需要的道具。

4. たいれつ

队列。排列队员战斗时的阵型。

5. カスタム

CUSTOM，可以对显示速度、按键设定、声音输出、目标确认开关、连击数表示开关、敌我双方视窗颜色变更等。

6. とくぎ

特技。确认每位队员现在拥有的特技。

7. そうび

装备。装备品的描述和装备前后能力的变化都一目了然。

状态。队员的详细资料，如果是神剑持有者的话，还能显示他的神剑。

9. さくせん

作战。制定每位队员的作战方针。

ちからでれじふせろ：不计较TP重复使用角色所修得的最强特技。

わざはてきどにつかえ：平时用一般攻击，遇到HP较多的敌人时则使用特技。

てきをむかえうて：不实行DASH攻击，只有在敌人露出破绽时才展开攻击。

TPをつかうな：不使用消耗TP的特技，只实行通常攻击。

じぶんをまもれ：守护自己，除移动之外，只采取防御姿势。

变更魔法和弓箭的攻击目标：

よはっているてきをねらえ：狙击目前HP最少的敌人。

げんきなてきをねらえ：狙击目前HP最多的敌人。

てまえのてきをねらえ：狙击最接近自己的敌人。

おくのてきをねらえ：狙击离自己最远的敌人。

あいつをねらえ：攻击任一目标。

10. 战斗状态中的"号令"

定下所有由电脑控制的队员的作战方针，可以选择的作战方针如下：

イッキにケリをつけろぞ（一口气收拾他们）：不理会TP的消费量，使用最强力的攻击。

みんな，しめな（大家不要死）：以回复体力为优先行动。

ここはまかせろ（这里就交给我吧）：除移动和回复外，不采取任何行动，完全防御主义。

あねにちからを（给我力量吧）：让同伴采取援护的行动。

どくぎはつかうな（不要使用特技）：不会消耗TP的攻击行动。

みんなにげろ（大家快逃）：脱离战斗。

攻略开始

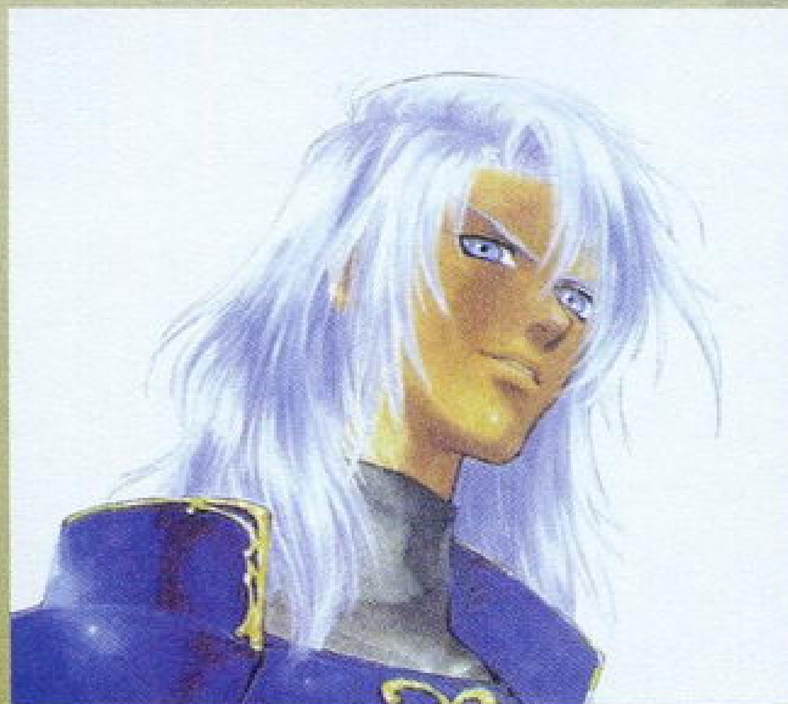
飞龙号

嗜睡成性的偷渡客斯丹在飞龙号上被例行检查工作的船员发现。船员使尽浑身解数也无法将其叫醒，遂大怒，痛殴之，若干连击后，"死猪"终睁眼，但随即又合上。无奈，只得将其扛到船长那儿如实禀告。船长听罢，惊呼："奇人也！"急急问其来历及生平事迹（此时感受到阳光灿烂的斯丹已然清醒），斯丹一一道来，船长钦佩之余，让斯丹把佩剑交给他代为保存，并请斯丹打理船上的重要事务，去为伟大的环保事业贡献力量。

因患有惧高症，斯丹自动去请教了船员。此时飞龙号遇到不明飞行物突袭，船上大乱，斯丹趁乱逃走，寻找佩剑。途经一堆箱子处，连推带拉的弄开一条路，顺着走下去，来到仓库（曾经养精蓄锐的地方）。于光亮处摸到一件东西，定睛一看，好剑呐。转身欲走时剑说话了，差点儿把斯丹吓得昏死过去。神剑狄姆罗斯提醒斯丹敌人来犯，战斗开始。绕了一圈出来，东西拿了不少，人却没救到。最后只能接受神剑的劝告在甲板处乘逃生飞艇逃命。没想起飞之际飞艇中弹，撞向地面，斯丹受伤不醒人世。

冰原

睁眼就看到一个银色长发男子，"萨XX思？！""不，我是伍得洛！"银发男子把斯丹的剑还给他，并告之这里是ファンダリア（法塔尼亚）。此时一老者冲进屋中说他的孙女切尔西"又"迷路了，拜托伍得洛去把她找回来。斯丹自愿加入找人行动。



野外有些道具，尽量收集。切尔西就藏在林子的左上角，这一次迟迟未归不是因为迷路，而是想知道伍得洛的反应。伍得洛得知详情后训斥了她一番，告诫她不要再开这种玩笑，她已经不是个孩子了！回家后又被祖父狠批一顿，导致切尔西大暴走。斯丹告诉爷爷自己要前往セインガルド（塞因克鲁多），爷爷说斯丹应现在到ジェノス（杰诺斯）去，因为那里是塞因克鲁多与法达利亚的交界处。

杰诺斯



通过大森林，斯丹和伍得洛来到了杰诺斯，伍得洛找了个借口自个儿溜了。剩下斯丹一个人时，剑又开口说话了，一阵海聊，斯丹了解到这把奇怪的剑只与自己的主人进行交谈，而他不知为何剑竟然选择他做主人。

经过四处打听，了解到想要去塞因克鲁多必须经过关所，而关所是要持有通行证才能通过。先去跟镇上的人交谈，再去宿屋2层，找到一个声称能弄到通行证的人，但必须支付50元，把钱给他后因为不放心所以走出宿屋看一看，这时正巧撞上前来找人救同伴的冒失鬼玛丽，身为勇者的好男儿斯丹当然不会放过这种可以充当救命恩人的机会，决定帮玛丽救人。

冰原遗迹

与玛丽一起从村子的上方出口出来，在大森林上方有一个路口，玛丽提示有隐藏通道（宝箱旁边），从左边走就能到达遗迹的入口。进入遗迹先大肆搜刮一番后再到最上部去救人，反正她也不会死。神殿的最上部，未来女友鲁蒂被封于水晶体内，为了救她出来，斯丹与玛丽要同时开动开关。可是斯丹的反应太迟钝了，以至于把自己封印在水晶内，幸亏第二次救出了鲁蒂，否则就糗大了。正当三个人想离开寻山神殿时，来了三个小兵，一口咬定斯丹等人是贼，为了维护名誉权不得不先放倒他们以收回一些精神损失费，再返回杰诺斯。

村庄入口处得到通行证。

杰诺斯



两个MM黏着一个衰哥一同来到酒吧谈天，大有相见恨晚之意。在交谈中，斯丹发现鲁蒂也拥有一把有自己意志并且能开口讲话的剑，两把剑一见如故，互诉衷肠，不亦乐乎。就在鲁蒂离开后，斯丹向玛丽打听了有关鲁蒂的情况。第二天一早，鲁蒂与玛丽一同来到斯丹的房间，经过商讨决定一同前往塞因克鲁多。

ハーメンツ（哈门）

三人通过北边关所一直向北走可以来到塞因克鲁多的哈门。从村人的口中了解到目前的塞因克鲁多是由王国的七将军率领着强大军队在守卫，而且塞因克鲁多据称是全世界历史最为悠久的国家。三人来到哈门村中大款家中（最上方的大房子），玛丽与鲁蒂把大款曾经委托她们找的魔杖献上，拿到5000块钱，鲁蒂认为自己为此险些死掉，无论如何要在给5000元。在大款杀猪般的嚎叫声中，三人踌躇满志的前往宿屋休息。



第二天早上，一下楼就发现三个手下败将邀约了若干喽罗前来讨债。原来他们是塞因克鲁多的士兵，而这些塞因克鲁多的士兵正是守护遗迹的，而鲁蒂他们三人却从遗迹中盗走宝物，于是这次带了大量帮手前来捉拿鲁蒂他们三人。斯丹带领两位女性把敌人杂兵消灭光后，气喘吁吁，此时上来一捡便宜的里昂（塞因克鲁多七将军之一），二话不说就把斯丹等人痛扁一顿，押回首都ダリルシェイド（达利尔修依多）。

达利尔修依多



衰鬼三人组被带至塞因克鲁多的国王面前接受审判，这时有一个叫作史高的建议委派斯丹三人去东北方的神殿中调查，并让七将军之一的里昂同行。而史高给了里昂一个远距离电击器，这样里昂就能控制斯丹等人。之后四人到首都的豪宅中拿回武器，鲁蒂因为消遣里昂反被里昂用电击器打倒。里昂让玛丽把斯丹和鲁蒂的武器还给他们，获得地图后即可离开此城。

ストレイライズ神殿

进入大地图，可以先去东北方的アルメイダ（阿鲁梅伊达）逛逛，再向南，从森林入山。从教堂的第×幸存者口中得知神官被抓走了。神殿中，有一个大



骷髅头拦在门前，要想进屋就必须破除骷髅头周围的结界石。从左方进入，于各个屋中破除结界石的水晶，通过与特定敌人战斗破除结界石的封印，这样就能进入中间的图书馆。在图书馆中得知事实的真像后大家便去大圣堂中找神之眼。

1. 调查烛台便可开启暗门。

2. 地上有两种不同形状的地板，把一种形状的地板全部踏下而不触动另一种，开启对应的门。



解救被石化的少女，她因要找回神之眼而加入队中，至此斯丹就可以带着三个女的招摇撞市了。此女是神官的小秘，叫菲丽雅。她告诉众人，足以破坏世界的神之眼以被大祭司偷走，无论如何得尽快夺回。

达利尔修依多

里昂向国王汇报了此事，接着从港口的船员得到有人最近运输石像到カルバレイス（卡鲁巴雷斯）去的情报，斯丹怀疑可能是运送神之眼的船，于是去找史高汇报这一情况，再到王城找国王，得到国王的许可后，到港口处乘坐左边的船去卡鲁巴雷斯。

航行中

海中突然冒出一只巨型海龙，一行人冒险登上了海龙。在“龙”中大家可以继续寻宝，如果有石头挡住去路那么可以用拉或搬的方法把小石头移开（顺便把它放到垃圾箱里，以免污染环境）。在海龙的最深处，菲莉雅可以得到一把属于自己的神剑，三把神剑一照面，原来是老熟人，不免又叙旧一番。

另外在迷宫中，被水淹没的房间是暂时不能进入的。

卡鲁巴雷斯



返回船中，继续未完的行程。

卡鲁巴雷斯，这是一个热带的地域，热得让人直冒小汗。

到基金会的地下室中找“万事不通”帕格鲁，但是他并不清楚有关最近运来的石像以及神之眼的消息，只是说这些日子总有“奇怪”的武装船队攻击海中的船只，这导致了海上贸易损失惨重（还奇怪个屁，摆明就是海盗）。

从村人口中得知在离这里不远的首都カルビオラ（卡鲁比奥拉）新建了一座神殿。斯丹等人立即前往神殿，可是里面的打工仔死活不让斯丹他们进入。



先不要返回港口，到西北方的垃圾山处，于此可以买到挖掘出垃圾宝贝。

返回港口，从水手口中得知他们的同伴“快脚”杰克看到过有神色可疑之人运送体型可疑的不明木箱到神殿中，于是斯丹他们返回宿屋中找杰克，不巧杰克这时正在武器店中，到武器店时杰克已经返回了港口（kao！）。在港口的右上角杰克确认的确是有帮人运大石像到新建的神殿中。斯丹众人认定神殿中必有问题。

神殿

再次来到神殿门口，两名打工仔正好加班，“进入禁止中”，不过在与他们交涉时还是露出马脚，这令斯丹更加怀疑。经过一番商议，让菲丽雅凭借自己神职人员的身份先行进入神殿，等到半夜把门打开，放大家进入神殿中抢劫，不，是寻找神之眼而后抢劫。“睡神”斯丹带着其它人先去宿屋休息了一小下，在半夜时分，斯丹一行人来到神殿左侧的后门处，“疯狂修女”菲丽雅按照约定打开后门让他们进入。



进入神殿之后，向下走再向右转下楼，来到地下牢房。神官就被压在这里，跟他互相吹捧两句后去大厅，调查祭台开启秘密通道，里面就是安置神之眼的地方，此时这里的大司祭带人冲了过来，为了人民的利益战斗吧。把大司祭他们打倒之后回港口坐船去下一个地方。

ノイシュタット（雷修塔特）

到达フイッツガルド（费兹卡鲁特）的雷修塔特看到两个有钱人的女儿正在虐待一名小男孩，于是斯丹就上前去教小男孩怎样虐待小女孩（鲁蒂：汗！），吓跑了有钱人的女儿。



通过与村人的交流，了解到在这个城中贫富差异很大，正是劫富济贫者的天堂。

去城中的费兹卡鲁特支部，与伊蕾欧见面，里昂向伊蕾欧提出要进攻海盗船队，伊蕾欧大喜之下便请他们到自己家中休息，而自己则去准备安排一下船只及相关配备。斯丹等人休息完毕之后便到达码头处，此时伊蕾欧已经安排好进攻海盗船队的船只。登上船后，向海盗的集结地进发。

海盗船

到了海盗窝，任务是要逐一登上海盗船去找出海盗的旗舰，并且把BOSS打败。每个海盗船的构造完全相同，只要细心的把每一艘船都走完（顺便搜刮一些不义之财）并打倒每一艘船上的小BOSS的话，就可以找到旗舰。旗舰的构造与其它船相比有很大的不同，而且船上的宝物质量上乘，绝对的“一个都不能少”。取尽宝物之后再去打BOSS巴蒂思塌（HP4500），战胜后将其押回雷修塔特。

雷修塔特

里昂把海盗首领押进伊蕾欧的部屋，审问海盗首领，希望能得到他所想了解的情报。而斯丹则接受了伊蕾欧的邀请去城中“拍拖”，鲁蒂醋劲大发，一路跟踪而去。……最后伊蕾欧把斯丹他带至斗技场中，并安排他进入比赛。花痴斯丹虽然把前几名敌人击败，但是斗技场上不败的冠军登场后，斯丹被打败了（使用了金手指的玩家除外）。醒来之后可以返回伊蕾欧的部屋，可是里昂已经将海盗的首领巴蒂思塌放走，对此斯丹十分不满，认为怎么能如此轻易的把自己历尽九九八十一难取回的巴蒂思塌放掉呢！给个理由先！因为要放长线钓大鱼嘛，而且还在海盗首领的头上放了远距离电击器，可以远程虐待之，谅其不敢重操旧业。

队伍重新结成以后，如果等级比较高的话，可以到斗技场中把冠军打倒，之后可以令这个秃头的武术家应招入伍。登上伊蕾欧为斯丹他们准备的船前往亚克安温鲁。

アクアウェイル（亚克阿威陆）



亚克阿威陆是敌对国家，船只只能停靠于亚克安温鲁的海岸边，伊蕾欧让斯丹自行游去（够狠！）。到了亚克阿威陆境内。シデン（西丁），他们本想坐船只去モリュウ（摩利乌），可是船家们借口海上怪物较多而不愿意出海。斯丹他们通过船边的老人了解到要想到摩利乌只能通过海上，不过还有一条极为危险的路，那就是由西丁南方的海底洞窟，由此洞窟可以前往摩利乌。

摩利乌

这里的治安极为混乱，主因是这里的前领主失踪后，新领主根本不管理城市。

救下一对被士兵欺负的母子后被追杀，逃亡途中邂逅游吟诗人杰尼，杰尼帮斯丹他们引开追兵后加入队中。随后大家来到领主的住宅前，杰尼认为如果正面突入领主的住宅不安全，他建议坐小船到住宅的边上，由那里进入不会引来大家的注意。于是众人到城中的左下角坐小船从领主的住宅的边上爬入屋中。

在第一个房间内可以进行回复。

1. 关上水流开关。
2. 在下水道中把石头分别推到各自位置上作为桥使用。
3. 把水源开关打开，这样通过刚搭好的桥便可以前进。
4. 放置钢琴处，在这里必须不停的弹动钢琴才能令前方的屋门打开。



5.进入之后先到木门处听正确顺序，之后返回按从左至右的顺序开启开关1、3、5、7、8、6、4、2（或是1、8、2、7、3、6、4、5）。

6.内部，把水流开关打开并通过电气门来到下层，再把刚才拿到的开关阀门装于水流设施上，并将其关闭。

7.消灭BOSS（又是巴蒂斯塔），得到牢房钥匙，救出此地真正的领主。

为了继续寻找神之眼，斯丹一行人乘船去追踪大司祭。在行程中消灭一只大章鱼。来到街上却发现没有一个人，搭船去开启小门，之后穿过水门来到城堡前。进入里边往左走到院子中，之后向下走登上另一间房间，随后关上水流开关，再把大花盆由楼上推下去压住开关，接着要去开启12生肖的迷宫，顺序是：鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪。消灭BOSS后，发现大司祭带着神之眼已经逃往别的地方（KAO！）。只能再次登上舰队去追击，结果在航行中与敌舰队相遇，战斗后，到达下一个港口。

这里的王城已被大司祭占据，于是一行人离开港口准备经过森林去首都看一看。结果在森林中却发现了被敌人追杀的斯丹的救命恩人——伍得洛，众女子见到银发帅哥拼死将其救出。港口的宿屋中，伍得洛建议通过北方的冰之大河到首都去，因为冰之大河很冷，必须装备毛皮大衣才能通过，否则是会被冻死的。

冰之大河

在冰之大河中，有一处被大冰块挡住去路，这时伍得洛给了斯通一个指轮，装备后按□键就会发出火焰把冰块熔化。

ハイデルベルグ
（海迪尔贝尔格）

在王城前，因为伍得洛泄露了身份被认出是此国的王子，逃跑未遂的斯丹、鲁蒂和玛丽被关进牢房。玛丽被带走了，这时里昂他们潜入牢房救出众人。来到第二层发现玛丽与敌人首领的关系非同一般，原来他曾是玛丽的丈夫，可是因为被洗脑失去了记忆。为了同伴的生命，玛丽不得不把她的丈夫打倒。从右下角的秘道来到屋顶，发现已被团团围住，被逼跳墙而下。进入洞窟，打倒冰巨人后按□键用火之射线开启大门。在王城内尚有不少地方要用此方法解决，在此就不做详述了。打倒大司祭后，把神之眼找回。

“传说终结时”



世界和平后，斯丹回到故乡大睡懒觉，一洗数月来的疲劳。某天在村里捉完鱼之后，菲丽雅突然来访，原来神之眼再次失踪，于是浑身发痒斯丹便与她一同去找其它同伴，首先去法达利亚的王城中找到已经为国王的伍得洛，再去南方的サイリル找玛丽，最后到クレスタ找回鲁蒂。随后返回首都，于里昂家中2层书房内看到一本红色的书，去1层问社员了解到旧工厂密码，接着去码头和船夫讲话，经国王许可后乘船到旧工厂搜查。

旧工厂

旧工厂中有一部电脑需要输入密码开启，次序是：3、4。跟着来到地底的钟乳洞，在尽头找到里昂等人，原来里昂受人要挟偷走神之眼，此时不得不与里昂一战。胜利后洪水突然爆发，斯丹众人被冲了出去，飘荡海中，幸得飞行龙救回。这时发现邪恶势力升起空中都市，神剑说这是天地战争的遗物，因吸收了神之眼的力量而重生。回首都禀告国王后，乘船到海底神殿去，获取情报后返回研究院找学者交谈，再到海底神殿处可以得到一支召唤海龙的笛子（在码头使用），接着王城的研究所找助手，再到海底神殿。



乘海龙进入リーネ（里内）左面的洞穴取得启动CD，返回海底神殿令其浮上。

此时可到各地去寻找同伴，均在第一次见面的地方。

形势已然万分危机，天空都市已经浮上，返回海底神殿，听完介绍后按颜色依次进入转移门，把各颜色的建筑物破坏，开启门的密码为かくめい（革命）。打完后返回地面。先到总司令部去，之后到西方哈门去打倒恶魔，返回作战汇报厅中。再到西北的ジャンクランド北方洞窟拿到金属，再返回作战汇报厅，到西方哈门拿LENS，之后去鲁蒂村中找村长与其夫人，可以找到LENS，以上这些事件完毕后可上飞龙号再次升空。



找到最终迷宫会先与同伴暂时分开，要排水的位置时按以下排法：白左、蓝向画面内侧、红右、紫下、绿右、青左和黄上。之后则为最终一战。

（这部分的谜就留给玩家自己了，免得夺走各位的乐趣）

隐藏事件

飞行龙修复后不要急着去天空都市，回答飞行龙上士兵所问的第二项可自由飞行，这时能飞到许多原先不能去的地方。其一在冰雪大陆北方有一个飞鸟形的岛，搜索后会发现有个レンズ屋。其二在ジャンクランド村西的沙滩上有一“凹”处，其中有一个たね屋。

在港町チェリク玩逃跑游戏，4个小孩一起来追你。只要打开主机机盖，使光盘不转，之后孩子们变成"乌龟"，就很容易摆脱了。坚持100秒以上可获强力道具火神指轮。（当心死机，慎用慎用）

平六之家：在钟乳洞南方的岛上的森林内，在屋里可玩石头剪子布的游戏。

主角的8招秘奥义



凤凰天驱　调查钟乳洞内的石碑即可。

红莲剑　在エルメイダ村回答小孩的问题，答案是



2、1、4、3、3、4、2、2、1、3、
2、1、4、3、3、4、2、1、3、4、
2、2、1、4、2、3、4、1、3、4、
3、1、1、3、3、1、4、1、4、2、
4、2、4、1、3、2、4、3、4、3。

答对40题以上即可获得秘奥义，全对还可拿到指轮。

空牙升龙脚　调查主角故乡的石碑，选1、3。

热破旋风阵　调查エルメイダ村北方熔岩洞内的石碑。

魔王炎击破　调查法达利亚王城的迷宫内的石碑。

狮吼爆炎阵　调查天空都市的金字塔（有草围着的）内的石碑。

杀剧舞荒剑　调查王城旁边的石碑。

皇王天翔翼　在ストレイライズ神殿东部的森林中有块石碑，需有极高的等级和装备上巨人纹的光碟。此光碟取得方法是乘飞龙去たね屋买下种子ラナクエル，再到リネ村的老人那里种植。选用黄鸡肥料、青汁肥料、黄鸡肥料，结出ペンペン种后再种下去，施3次青汁肥料种出チャラック种，还要把它种下去，用赤味、青汁、黄鸡肥料结出了おうごんのたね，将其交给ダリルシェイド城中的オット博士换取光碟。

龙的育成

在天空都市里会获得一个蛋，将其拿回利玛村给莉莉丝。数天后，幼龙成功孵化，但却嚷着要吃的，而且更要吃世上最好的。于是众人便出去寻找，首先到各地的市场买齐各种材料（如：鱼，菜，肉等），跟着去找各地的厨师烹调4种食物（A、B、C、D）。他们的位置如下：



A 在王城的厨房。

B 去玛丽的家找玛丽，选第二行，但她说要利用火神的火焰才能做出，而召唤火神的道具有四种方法寻找：

1 在卡鲁巴雷斯港口的仓库，将货物摆好便可获得。

2 同样是卡鲁巴雷斯的港口，在出口处有个小孩，会叫你玩兵捉贼，只要逃跑时间达到100秒，他就会给你。

3 在山卡的城堡内的宝箱。

4 在杰那斯村的西方孤岛（倒转E字形）的森林内有间屋子，在里边可用LENS来换取宝物，只要拿3000LENS来换便可。

C 在卡鲁巴雷斯港口的总部。

D 在山卡，杰尼家里的厨师。（在二楼听人弹琴，可获杰尼的最强特技）。

将四份餐喂幼龙吃，令它飞起，之后可得一只召唤飞龙的指轮。





本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　（0755）2286364 2223012



硬件道场 特别篇

PS2实用问答集＋GBA解体真书

写在前面

近日陆陆续续收到许多读者在调查表中问到有关PS2和GBA的问题，考虑到这两类主机在国内的发展比较迅速，因此结合杂志以前介绍过的精选内容，我们又重新修改并整理还加入了大部分全新的内容，集合成“硬件道场”中这篇“特别稿件”。目的就是为了解答已经购买了PS2和GBA的玩家心中的谜团，此外也为还没有购买这两大主流机种的玩家提供一些有价值的参考建议。希望广大玩家在看过之后能够擦亮自己的眼睛，进行相关消费时认真比较和鉴别，使用时做到心中有数。

值得注意的是，文章内所涉及的内容代表着一种共性，如果按照文中的指导进行一些具体的操作时，可能会出现一些比较特殊的情况。这时读者就需要根据实际情况进行分析，问题有时候不一定出现在文中内容的注释上。还有一些硬件的拆卸方法介绍，我们都是请专人操作的，一般玩家切勿模仿。如果擅自进行违规操作，所引发的一切后果本刊不承担任何责任。

最后作为栏目主持人的D·S祝玩家春节快乐，玩得开心！

Q：PS2的基本特征和功能是什么？

A：PS2的基本特征是一台可以进行多媒体播放的电视游戏机。具体功能体现在它可以对应PS2 DVD-ROM游戏、PS2 CD-ROM游戏以及PS CD-ROM游戏，另外还可以播放音乐CD和全域区码DVD影片（也对应主机销售地区的区域码DVD）。更直观的表述见下表：

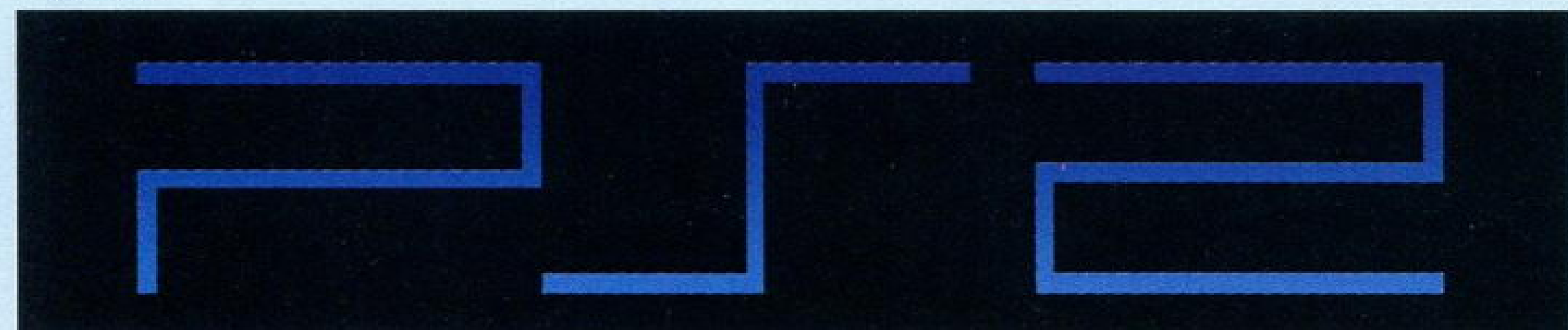
游戏光碟类型	PS2 DVD-ROM游戏	PS2 CD-ROM游戏	PS CD-ROM游戏
光碟颜色	银色	蓝色	黑色
光碟内容	声音＋影像		
光碟尺寸	12cm		

媒体种类	音乐CD		DVD（数码影音光碟）	
光碟标志	COMPACT disc		DVD VIDEO	
光碟内容	声音		声音＋影像	
光碟尺寸	12cm	8cm（单曲CD）	12cm	8cm
播放时间	74分钟	20分钟	约4小时（单面DVD） 约8小时（双面DVD）	约80分钟（单面DVD） 约160分钟（双面DVD）

注：竖置PS2主机时，不能播放8cm音乐CD。

Q：请问目前PS2共有几种型号可供选择？又如何区别呢？

A：国内游戏机市场出现过的PS2主机共有6种型号，按SCPH-XXXXX中“XXXXX”数字大小确认发售的先后顺序，数值越高，发售日期越晚。而目前主流SCPH-30000型PS2主机是最常见的，另外12月13日在香港发售的SCPH-30006R型主机也很容易见到。其他型号的PS2主机大多是积压产品或二手机，如果要购买的话一定要小心。各型号PS2主机的具体特性差别如下：



SCPH—10000



PS2最初的版本，随游戏主机附送一个记忆卡和一张名为“UTILITY DISC V1.0”的工具碟，这张工具碟的最大用途就是将播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中使用。因为可以利用秘技使10000型的PS2看所有区码的DVD影碟，因此这种型号的主机在推出不久之后便停产了，而现在市面上这种型号的PS2主机是最昂贵的。由于主板的集成化程度没有最新的型号那么复杂，所以也是正常工作状态下比较稳定的一种PS2，但对于PS2新游戏的兼容性较差，使用一年之后会对某些碟片产生不兼容的现象（个别情况）。属于“精品收藏级”。

SCPH—15000



修改了可以使用秘技来看所有区码DVD的功能，那张工具碟也升级至“UTILITY DISC V1.1”，随机附送的记忆卡也仍然保留下来。如果将“UTILITY DISC V1.0”中播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中，还是可以观赏所有区码DVD影碟。除了这一点之外，15000型的PS2同10000型的PS2几乎没有什么差别，只推荐给喜欢收藏的玩家购买。

SCPH—18000

不再随机附送记忆卡，而改换成一只方便观赏DVD影碟时的红外线遥控器。另外SCE将播放DVD的DRIVER内置在主机中，使玩家不能再用秘技来观赏所有区码DVD影碟。对于喜爱比较主机性能的玩家来说，18000型PS2还是有一定价值的，因为它采用了成本较高的优质材料精工制作，稳定性很高，是目前所有型号当中品质最出色的PS2游戏主机。



SCPH—30000



使用新技术制造的PS2主机是以美版的SCPH-30001型主机作为蓝本来设计的。虽然删除了PC CARD的接口，可是加入一个名为“EXPANSION BAY”的插槽，可以使预定在7月发售的“PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD）”完全插入这个插槽当中，从外观上丝毫看不出作为“外置硬盘”的痕迹。使用了最新的“0.18微米技术”来制造的PS2专用CUP——EMOTION ENGINE，虽然从外观上看与以前的CPU没有什么区别（只是体积上小了少许），可是其散热性能明显比以前使用“0.25微米技术”制造的“EMOTION ENGINE”好了许多，正是因为散热性能的改良才使原本旧型号的CUP周围的散热片被缩小了，减小整个底板的体积，留出不少空间给“PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD零件）”。这种型号的PS2首次加入了保养封条，这样设计就是为了杜绝PS2改机的情况频繁发生。该机净重比旧型号的PS2轻了0.2kg，方便了玩家的携带与使用。目前市面上销售的大部分水货PS2主机都是这种型号的，价格维持在2000元左右。

SCPH—35000

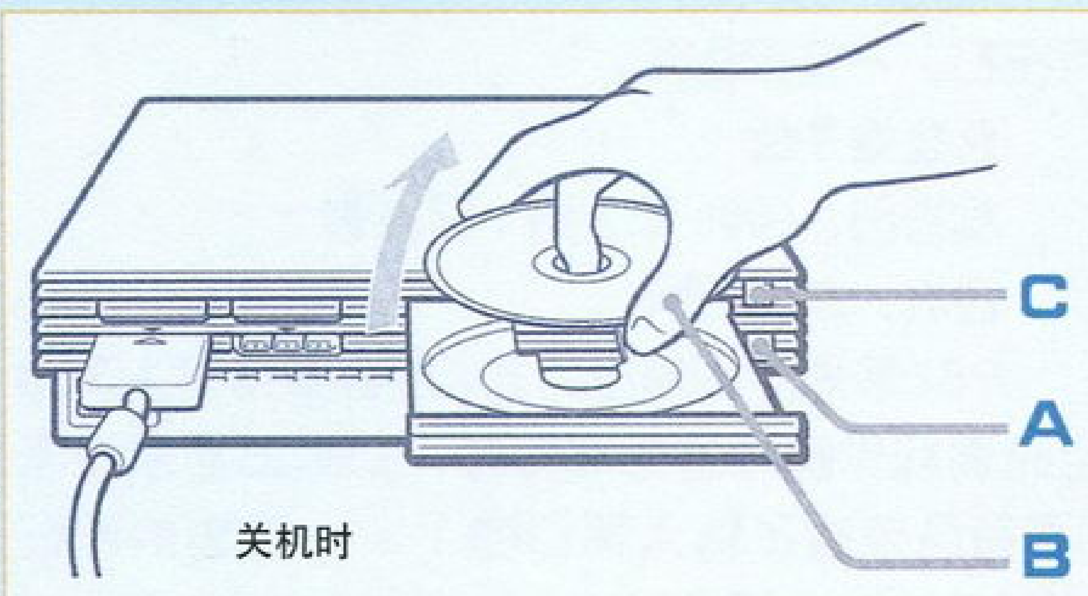


这种型号的PS2只是随机附送PS2“百万级大作”——《GT3》而已。这套名为“PS2 GT3 RACING PACK”的主机对于喜爱《GT3》的玩家无疑非常具有吸引力，红色的包装有限定版的价值。目前这种型号的PS2主机已经停产，请在购买时注意主机的新旧程度。

SCPH-30006R

俗称“行货”的PS2主机，因为该机的货源比较正规，再加上直接对应220V至240V的市电，所以近期成为玩家的抢手货。但是要注意的是该机采用的是欧版PS2（SCPH-30004R）的主板，在菜单画面按“X键”是确定，按“○键”是退出，请玩惯了日版主机的玩家不要介意，当然游戏中的操作还是日版游戏的默认设定。另外该机的改机效果远没有SCPH-30000型的效果好，使用一段时间后会发生莫名其妙的死机现象，而且不对应水货内置硬盘HDD（香港行货内、外置硬盘还没有公开发售，就在日本，内、外置硬盘也需要预约订购才能够买到）也是需要玩家在购买之前需要考虑的因素。

Q：请问PS2正确的开关机方法？



A：开机方法如下，A.首先确认接通的是110V电源（行货SCPH－30006R型PS2主机直接用附送的电源线连接市电即可）；B.打开主机背面的电源开关；C.按下主机正面的OPEN键将游戏放入CD仓后，再按下OPEN键。关机方法如下，A.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出；B.再按下OPEN键使CD仓收入机体内；C.按住RESET键，等绿灯信号变为红色时再将处于待机状态的PS2电源开关关掉。

Q：PS2可以玩PS的游戏吗？对应PS记录吗？PS2主机和配件如何识别真伪？

A：可以，不过仅限PS正版软件。在用PS2主机玩PS游戏的时候，可以把PS的游戏记录COPY到PS2的记忆卡中或直接使用PS记忆卡。原装PS2主要通过肉眼观察主机的新旧来鉴别，而SCPH-30000型之后推出的所有PS2主机背面均有保养封条，如果擅自撕毁的话，封条上就会出现“开封”的字样，这种鉴别方法简单有效。说到手柄，组装PS2手柄大多是采用同原装PS2手柄（DUAL SHOCK2作为PS的振动手柄的替代品，它的最大特点就是除了START键和SELECT键之外，所有的按键均是Analog型的，具有感应256阶不同力度的功能，也就是说玩家按键的时间以及力度，手柄都能够感应到。）相同的黑色塑胶外壳，但仔细观察会发现没有细小的白色颗粒状斑点，手感也不能令人满意，按键感觉很生涩，没有什么弹性。另外由于内

部结构不紧凑，用力摇动手柄时还会发出响声。而现在原装PS2手柄背面多是标明“MADE IN CHINA”或者是“MADE IN KOREA”的字样。另外更有效的方法就是用组装手柄是不能对应如《保镖》、《生化危机代号：维罗尼卡完全版》、《杰克和达斯特》等DUAL SHOCK2专用游戏的，有条件的话可以试试。记忆卡应首选美版原装记忆卡，日版原装记忆卡包装比较简陋，容易被组装货假冒顶替。



Q：是否所有的PS2游戏全部支持16：9？在PS2本体设定中“映像出力”一项该设成Y/Cb Pb Cr/Pr还是RGB？PS2的S端子线与色差线哪一个好？

A：现在PS2只有部分游戏支持16：9的画面显示方式，而且需要在游戏中进行设置。据笔者所知《GT赛车3》和《皇牌空战4》就支持16：9的TV。色差端子线和RGB端子线都是最高档的PS2影像输出线。首先确认家中的电视必须有RGB或者色差这两种输入端口才可以。PS2使用色差输出方式就免去了将Y/Pr/Pb信号变为RGB信号、再由电视机将RGB信号变为Y/Pr/Pb信号的两次再编码过程（S端子信号传输也要经过两次编码），从而减少了因此有可能产生的图像品质下降，所以色差输出是PS2最高档的图像输出方式。至于价格方面PS2的原装S端子线（3000日元）的确要比色差线贵500日元。以下是SCE已经对外发售的影像输出线产品的简介：

AV线

发售日：2000年3月4日发售

售价：1000日元

这是最普通的AV方式输出线，也就是PS和PS2主机所附带的AV连线了。因为它使用一根信号线来传送所有的视频信号，所以容易产生信号混淆的现象，画质也是最一般的。

S端子线

发售日：2000年3月4日发售

售价：3000日元



S端子线将图象的亮度和颜色以及颜色的深浅分别用两种方式进行传输，所以产生的图像素质较好。这种输入方式是国内大部分玩家首选，因为现在很多电视有S端子输入端口。现在市面上有一种相当廉价的PS2（PS）S端子线出售，工艺极差，而且没有抗干扰环装置，当玩游戏遇上信号干扰时（比如打手机或对讲机），电视上的画面就会出现一道道不规则的条纹，并且因为用料低廉的原因，这类S端子线的寿命只有18个月左右，不推荐购买。

色差端子线

发售日：2000年3月4日发售

售价：2500日元



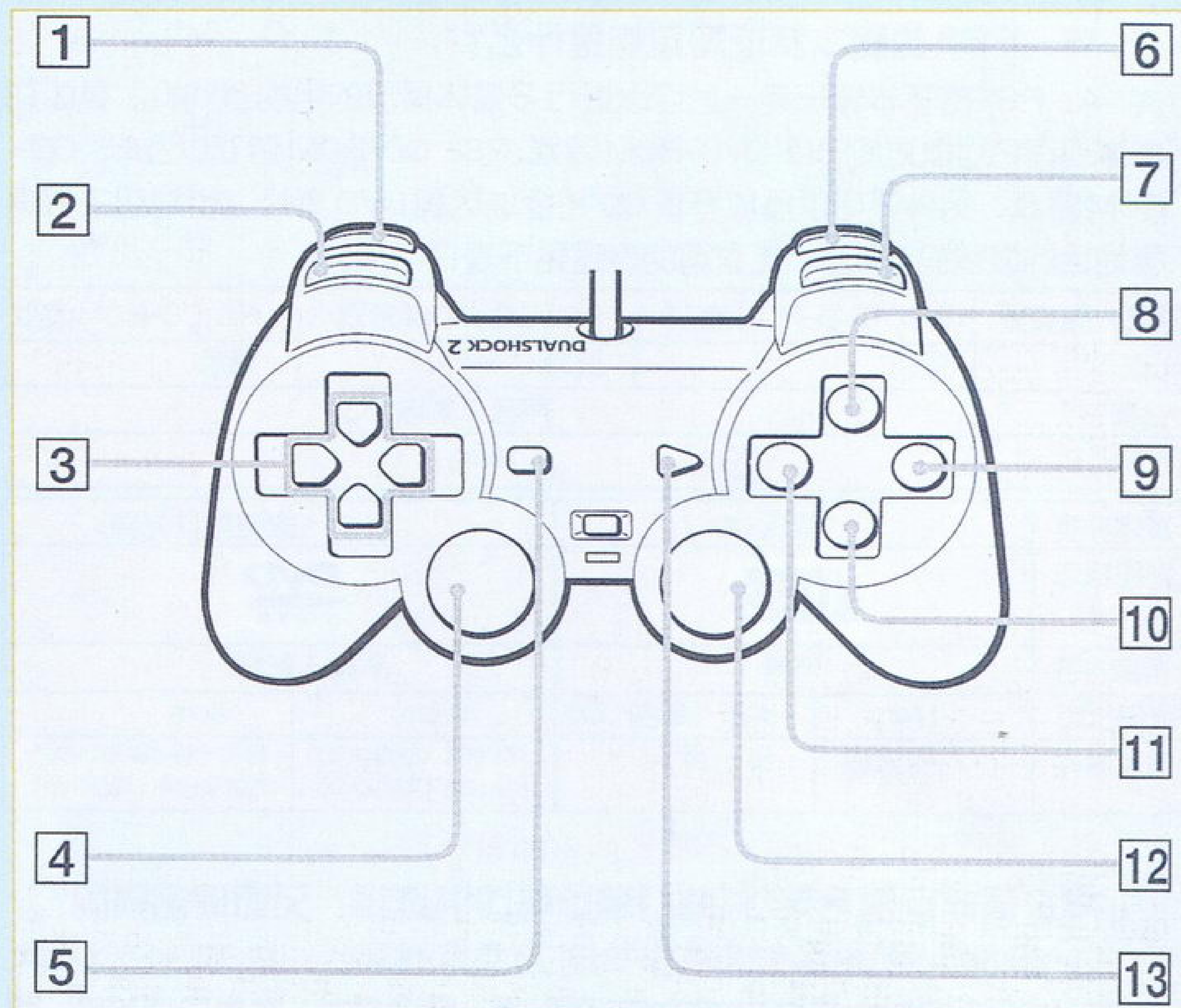
PS2最理想的输出方式，能够获得令人满意且充满视觉魄力的游戏图像，只是对显示设备（具有色差端子输入端口的TV一般售价都在6000元以上）要求过高。

注：左边三条是VIDEO输出，右边两条是AUDIO输出。

Q：PS2如何播放DVD影碟？操作上和功能说明上要了解些什么？



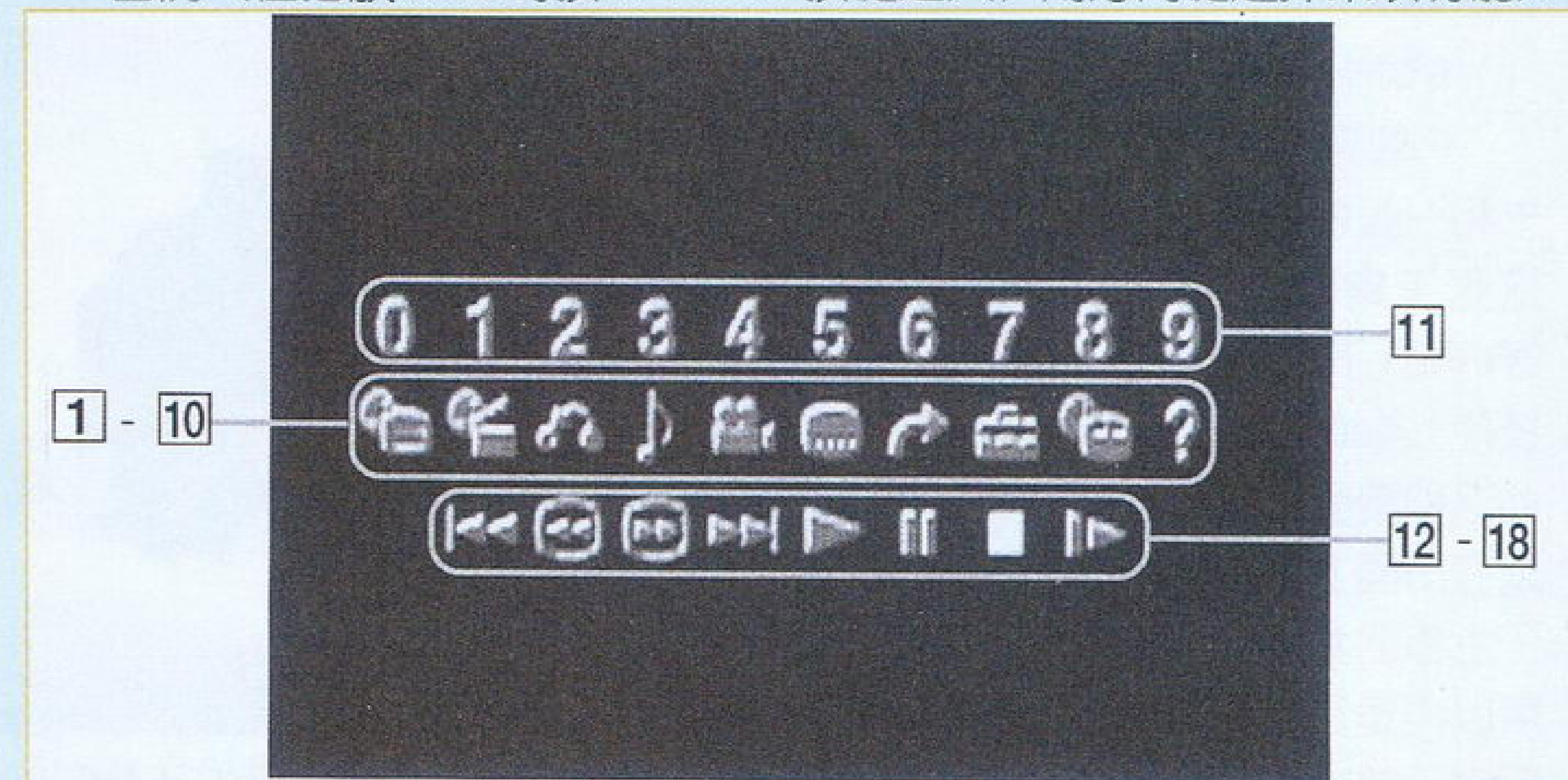
A：用PS2播放DVD影碟是同玩PS2游戏一样的操作过程，但要注意该影碟是否为全区域码，一般国内市面上销售的D版的DVD影碟都对应PS2，可是那些新上市的所谓“影版”或“胶片版”DVD影碟是不对应PS2主机的。此外玩家要注意的就是尽量少用PS2主机播放D版的DVD影碟，因为质量低劣的影碟在播放时将会加剧光头的损耗。谈到具体的操作，除了可以使用需要另外购买的PS2遥控器之外，也可以使用手柄进行多功能的操作，请参看下图：



1 L2按键：倒转寻找
2 L1按键：倒回
3 方向键：控制游标
4 L3按键：字幕选项
5 SELECT按键：显示控制界面
6 R2按键：快转寻找
7 R1按键：快进
8 △键：DVD主菜单
9 ○键：执行
10 ×键：解除/■（停止）
11 □键：标题菜单
12 R3按键：声音选项
13 START按键：播放/暂停

DVD控制界面功能一览表（以SCPH-30000型PS2为准）

图例（在播放DVD时按SELECT按键进入，用方向键选择某项功能）：



项目	说明
1 DVD主菜单	某些DVD可使用主菜单，设定光碟的各项内容。当玩家放入这类DVD碟片时，可使用DVD主菜单更改字幕、选择声音语言等。
2 标题菜单	DVD中，电影或音乐的收录最长单位被称为“标题”。假如玩家所使用的DVD有数个标题，那么便可以使用标题菜单选择标题。
3 RETURN RETURN（返回）	玩家可以返回DVD主菜单或标题菜单的前一个画面。
4 声音选项	放入一张录制多种语言的DVD时，可以在播放时选择所需要的语言。
5 取景角度选项	放入一张多种取景角度（多角度）的DVD时，可以在播放时选择从各种不同角度观赏。
6 字幕选项	放入一张录制多种字幕的DVD时，可以在播放时改变、选择所需要的字幕，并随时要求显示或隐藏字幕。
7 进入标题	直接进入指定的标题码。
8 设定	使用设定菜单，玩家可以选择恢复初期设定、调节画质和声音，并设定各种输出方式等。还可以设定DVD播放时的字幕语言以及菜单的使用语言、视听者年龄限制等。

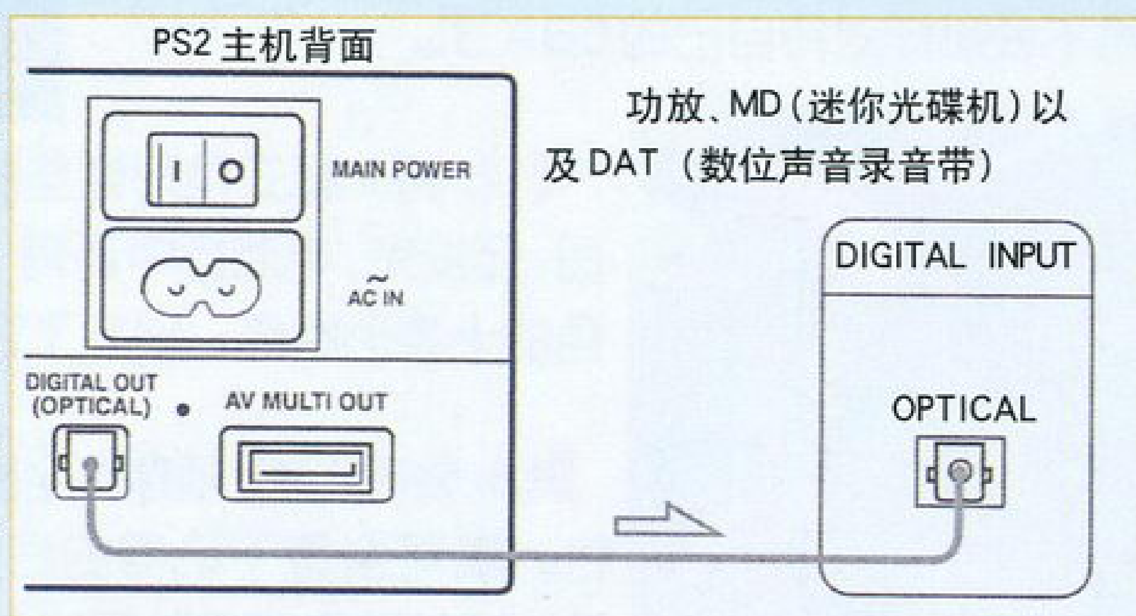
9	章节显示	播放光碟时，要求屏幕上显示目前的标题码和章节码。
10	小帮手	屏幕上会显示手柄按键的各项功能。
11	进入章节、号码	直接进入指定的章节码。
12	倒回	倒回播放中章节的开头或上一个章节的开头。
13	倒转寻找／快转寻找	在播放中扫描影像，直到出现特定场景。
14	快进	进到播放中的下一个章节的开头。
15	播放	——
16	暂停	——
17	停止	——
18	慢动作播放	在播放中慢动作观赏影像。当发现所要的特定点后，选择“播放”并按“○键”可以回到正常速度。也可隐藏控制界面后按START按键恢复正常操作。

注1：某些特殊的DVD影碟不对应表中的某些特殊操作功能，这并不是主机的问题，请玩家留意。

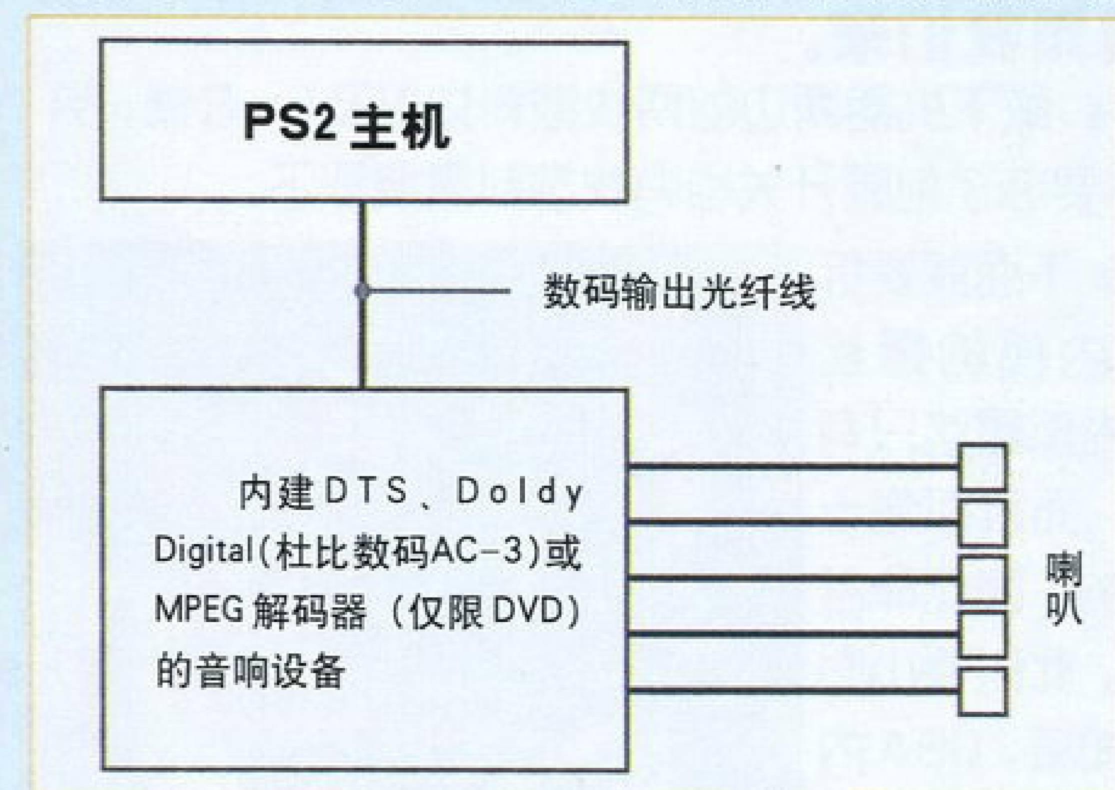
注2：DVD中所使用的电影或音乐的收录单位，可收录时间比“标题”短。一个“标题”大致被分为数个“章节”。每个“章节”都有所谓的“章节码”，以方便玩家选择想要播放的章节。

Q：利用数码连接线接驳功放、MD（迷你光碟机）以及DAT（数码声音录音带）时，需要注意些什么？连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音像设备时又要注意些什么？

A：众所周知，利用数码连接线（Dolby Digital optical AC-3 =杜比数码AC-3 光纤）接驳PS2的数码输出光纤端口，再搭配数码（数位）功放（功率放大器）以及喇叭（扬声器），玩家便可以在舒适的家中享受到更逼真的多声道环绕音效。需要注意的是首先玩家要购买一条市面上销售的“数码输出光纤线”，接驳在PS2的数码输出光纤端口上（如下图），接着再调整PS2主机内的系统设定（System Configuration），在其菜单中找到“数码输出光纤”（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为“ON”（购买PS2时的初期设定，但还需要确认一次）。



连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音响设备时，玩家可以欣赏到DVD中以DTS格式、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG格式录制的逼真音效，享受到有如置身于电影院或演唱会那样的临场效果。具体的同PS2主机连接的方法同上（如左图），但要注意将PS2主机的系统设定内的“数码输出光纤”（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为“ON”，再将“DTS”或“Dolby Digital”或“MPEG”设定为“ON”。



Q：PS2有哪几款游戏对应AC-3的5.1声道的功能？

A：据我所知目前已发售的日版游戏中（截止2002年1月31日）只有《FF X》（《FF X 国际版》）、《MGS2》是对应5.1ch的；而美版游戏较多，比如较知名的《托尼·霍克职业滑板选手3》等游戏。

但就目前国内玩家的消费能力来讲，想完美地感受这些游戏的魅力还是比较奢侈的，参看下面推荐的音响器材组合套件。

发烧级的PS2音响器材

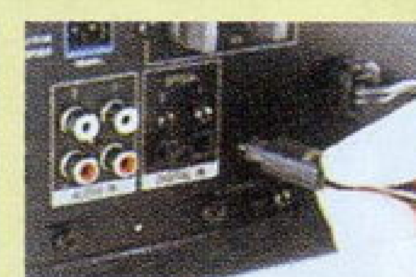



不知道玩家有没有想过，用PS2再配合5.1ch 输出的音效玩游戏的话，会是什么感觉呢？最近SONY便专门为PS2玩家订制了一套普及型的音响器材。不论是打机还是看MOVIE，各位都可以安坐家中感受有如电影院的临场感！该器材售价40000日元，很超值啊！

外型和功能都超COOL无比！！

型号为SA-PSD5


◆首先将连线插在对应各喇叭的端口上。


◆再将数码光纤线插入DIGITAL IN端口。



◆在SUB WOOFER的背面，玩家可以找到底部控制器。


◆最后当然将数码光纤插入PS2主机背面的DIGITAL OUT端口。

Q：PS2主机和游戏光碟如何保养？

A：PS2主机和游戏光碟保养上首先要注意防尘。在PS2主机背面有一个散热风扇，玩家在使用PS2进行游戏时千万不要将物品放在散热风扇口，也不要用重物压在主机外壳上，导致散热效果不佳。如果哪位玩家已经形成了不良的习惯，建议购买一个PS2专用直立支架（SCPH-10040），每次游戏时将PS2直立放置在支架上就不必在意这些事情了。当使用一段时间之后，可以使用棉签清理吸附在散热风扇页片上的灰尘（非常重要）。不用时将主机按原样包好收回包装箱内，最好再放一包干燥包（比如吃剩下的XX雪饼内的干燥包）在主机旁。即使短时间不用也应该拔去插在电源插板上的电源线。

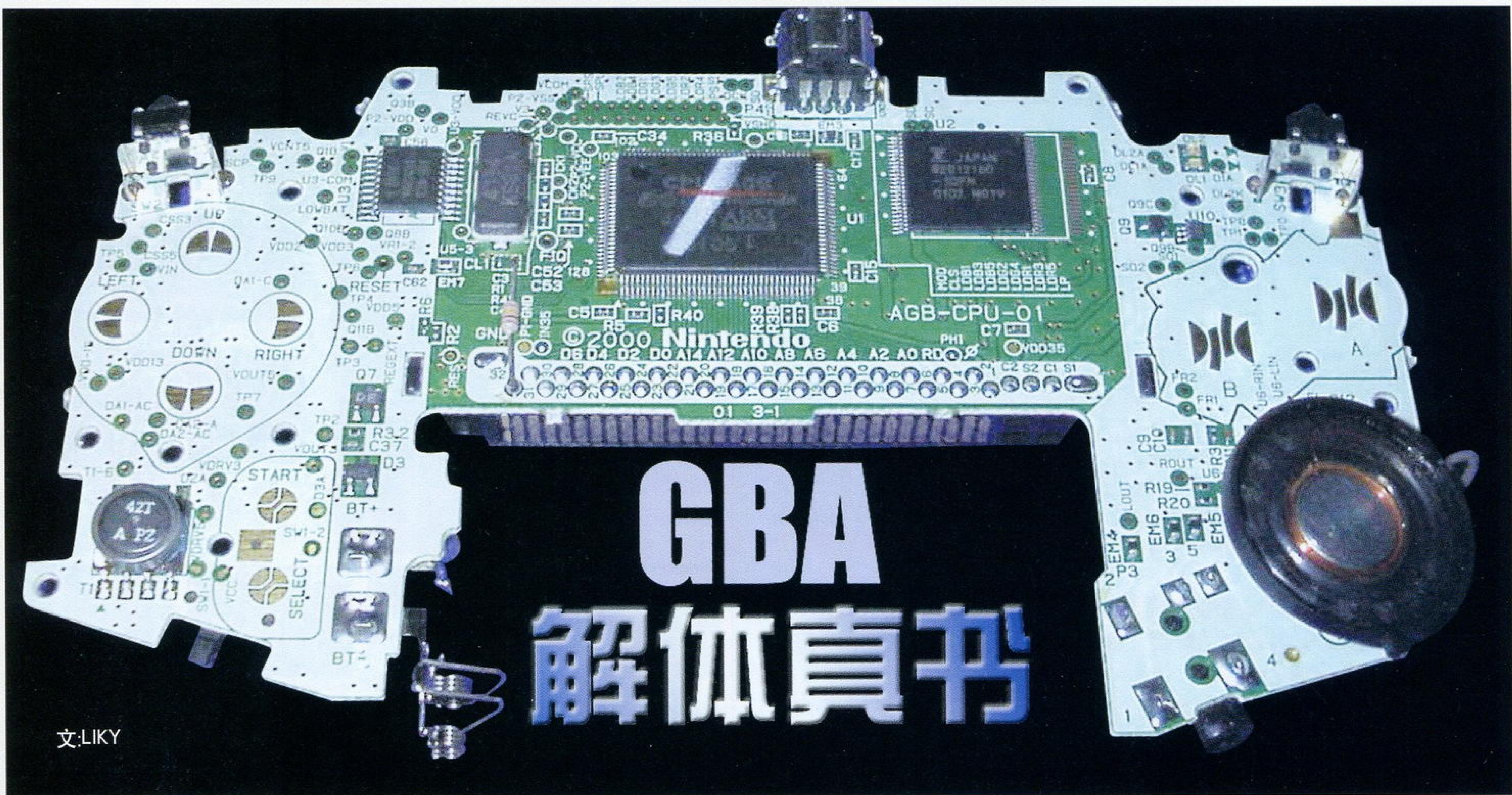


当碟片的数据面上吸附有灰尘或沾上指纹、油渍时，会导致光盘的正常工作出现问题，此时最好先用“皮老虎”（摄影器材专卖店有售）吹去碟面上的灰尘，再用干净的麂皮（摄影器材专卖店有售）沿光碟的中心向外围呈发散状轻轻地擦拭（如上图），这样可以避免划痕的出现，彻底清洁后保存在光盘盒中备用。另外千万不要用无水酒精或其他有机溶剂擦拭光盘。

Q：如何区别二手原版PS2游戏软件与全新PS2游戏软件？行货PS2游戏软件通用吗？有什么特征？

A：全新的PS2游戏软件都是未拆封的，但是有些奸商却把已经拆封的二手PS2软件用包装机重新包装，当作新的来买，最有效的鉴别的方法就是看塑料包装上有没有那条印有“PlayStation2”的封条，封条完好就是全新PS2游戏。可是还有一些奸商从塑料包装的两个顶端处撕开包装，用完之后在重新封好，对于这种手法只要看粘合处是否完好就可以了。行货PS2游戏软件可以在前面介绍的6种型号的主机上使用，一般行货的特征是在外包装上有行货的声明贴纸，其他和水货没有什么区别。而一些SCE出品的游戏在封底上有区别于水货的地方。以《杰克和达斯特》为例，还在包装内附有中文说明书并标明中文使用注意事项。





春节将至，特给大家献上贺岁大片——《紫枫和姬碧爱》，不看不知道，一看吓一跳。

片名：紫枫和姬碧爱
剧情简介：
这是一部感人至深的爱情故事，讲述了男主角紫枫和女主角姬碧爱之间缠绵的感情经历。帅气的紫枫与漂亮的姬碧爱本是一对感情极好的恋人，但有一天紫枫突然要和（将）姬碧爱分开，善良的姬碧爱没有多说什么，也不能多说什么，她默默地忍受着一切……世事变迁，紫枫有一天终于认识到以前姬碧爱的种种好处，经历一番磨难，两人最终破镜重圆，紫枫和（将）姬碧爱合好如初。
总导演： LIKY
摄影师： LIKY
领衔主演： 紫枫
户外采光： D·S
剧务道具： 阿修罗

还是言归正传吧。GBA在国内的普及量已经越来越大，对于这个人见人爱的东西，相信不少玩家都已经拥有，但大家对这个东西可能玩得多，而真正了解得不多，所以我们这次就将它大卸八块，拆个七零八落，让大家好好看看它内部的构造，而且将拆卸的全部过程也进行详细介绍，相信这对那些有拆机冲动的玩家相当有用了。不过在此我们首先声明，我们所演示的过程是由专业技师完成的，（我们的拆机工紫枫是受过专门培训的专业拆机技师，拥有拆装GBA50次以上的丰富经验，其拆一台GBA的最短时间可达到1分27秒。）一般玩家还是不要模仿的好，如果不听劝告，霸王硬上弓，出了问题我们可是不负责的。对，就是这句话，模仿者弄出了问题我们是不负责的，慎重！慎重！

开始之前，要准备的工具很简单，三角形的螺丝刀、十字形的螺丝刀、一字形的螺丝刀，最好再准备一块干净的眼镜布。三角形的螺丝刀虽然很少见，但现在在大一点的五金店应该能够买到。



正式开始了，大家可要睁大眼睛看好了。我们要拆的机器是MADE IN CHINA的香港地区用的GBA。

一、第一阶段是拆下GBA的后盖。

1. 首先取下GBA上的电池盖，然后用三角形螺丝刀扭下外壳上的6颗三角形螺丝，这个过程可以说非常简单，但这是有了合适的工具才会这样轻松，想当初LIKY拆自己的GBP时没有三角形螺丝刀，硬是用小剪刀拆开了机器，如今可是再不会那样对待自己的GBA了。



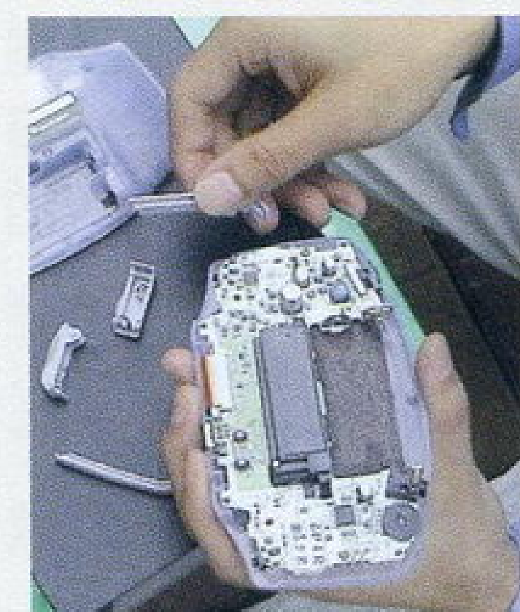


◀2. 将6颗三角形螺丝都拆下后，还没完，电池仓中还有一颗黑色的十字形螺丝，别忘了它。

▶3. 外壳上的7颗螺丝全部拆下后，就可以取下机器的后盖了。看，这就是取下后盖后的GBA。

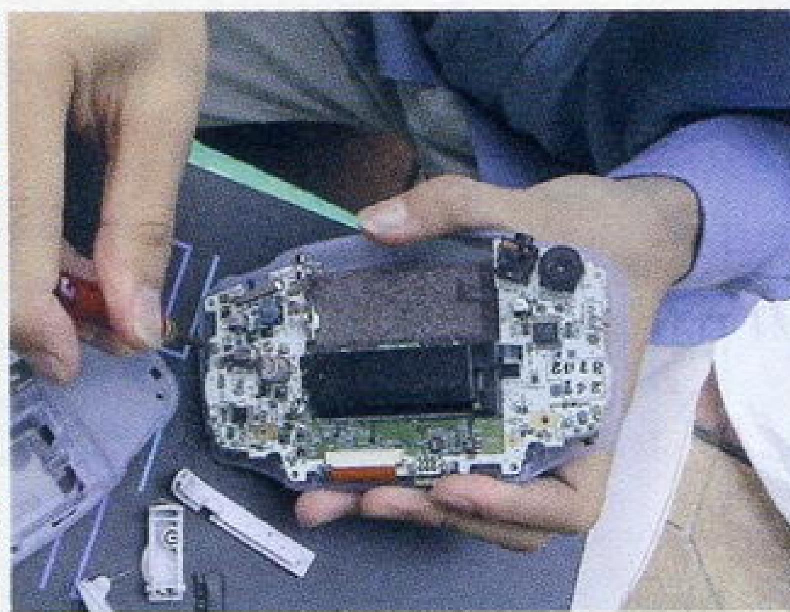


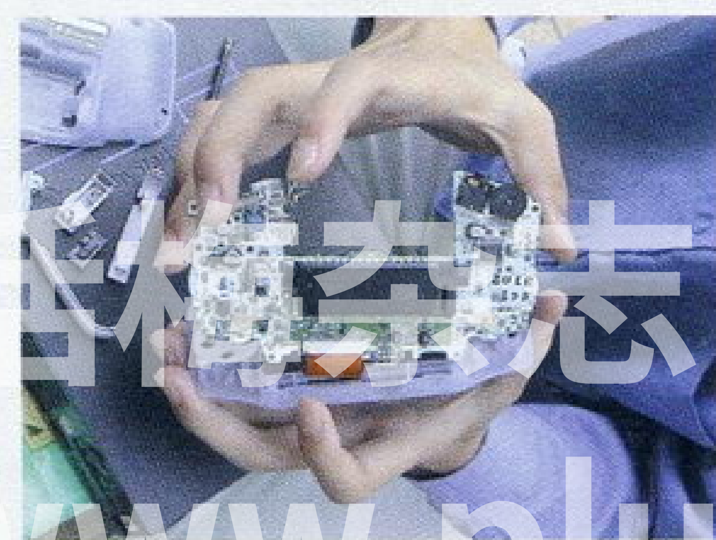
二、到这里已经能够看到内部元件板了，但是另一面是什么样的呢？好吧！接着跟我们来。



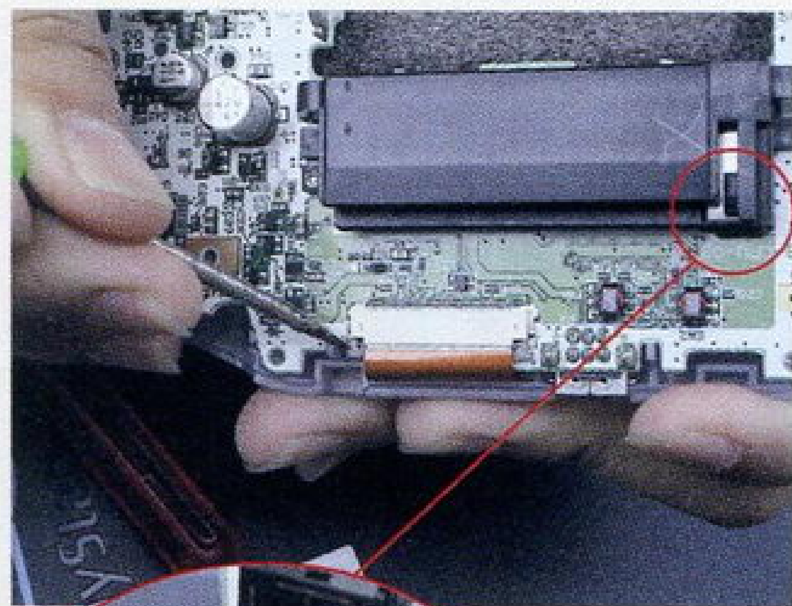
4. 取下机器两边的两块塑料边以及L、R键，另外不要忘了电源开关也有块塑料需要取下。

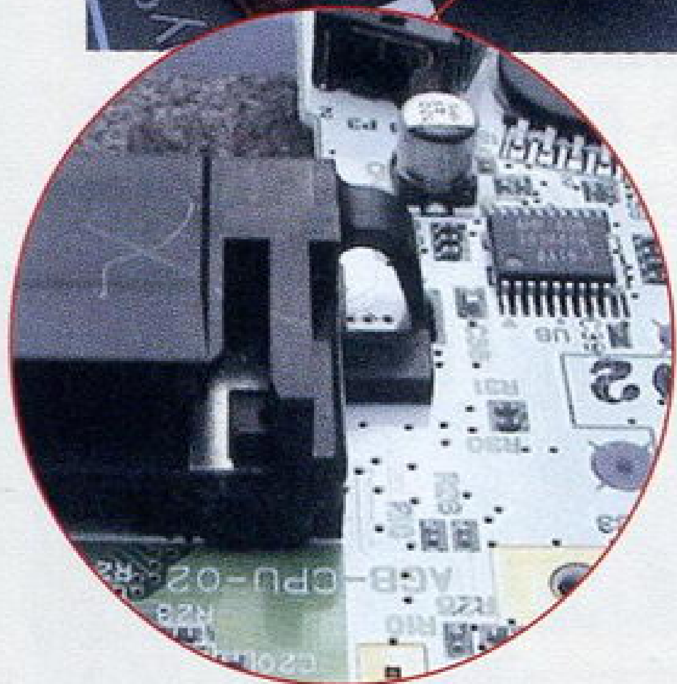
5. 下面就要拆机器内部的螺丝了，内部螺丝只有3颗，而且都是十字形的，因此非常好拆。此时要小心操作，相信不用我说大家也知道，GBA内部零件非常精密，如果螺丝刀不小心划到哪里，可就不好办了。





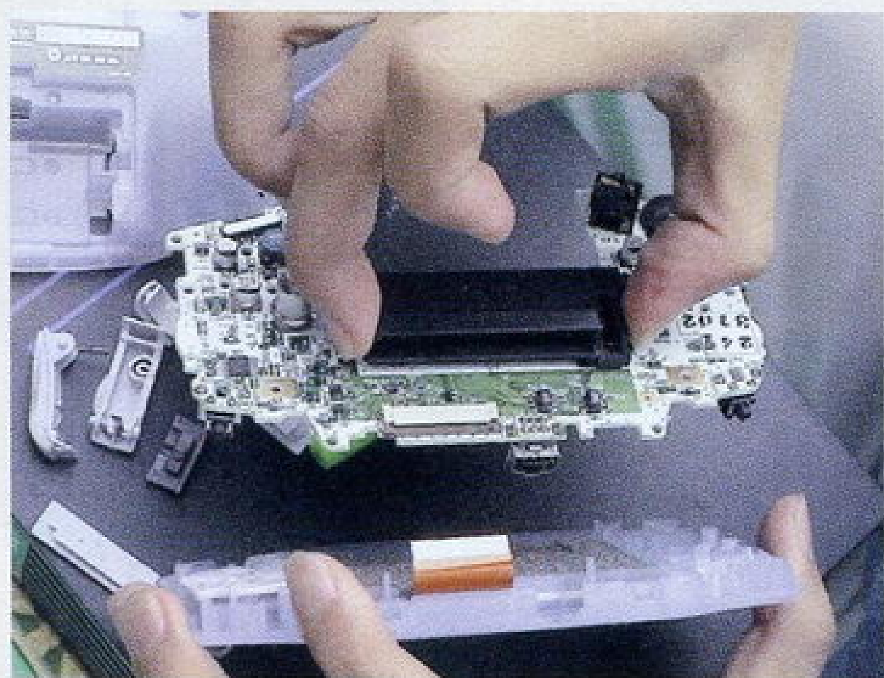
6. 取下了3颗螺丝后，机器内部的元件板就可揭开，注意是揭开，而不是取下，因为元件板上有一排数据线与屏幕相连。一般来说拆到这一步就可将GBA内部的构造看得一清二楚了，因为可以绕着数据线翻过元件板看到它另一面的情况，但是我们还不会就此停手——GO ON!





7. 下面我们要做的就是将元件板与屏幕分离，即分离那一排数据线。数据线的两头各有一块白色的塑料，此时就要用到一字形螺丝刀了，小心地用一字形螺丝刀向外（图中位置向下）挑起塑料，这样数据线就可拔出了。

图中还可清晰地看到GBA的卡槽，注意右边圈出的部分，这个黑色的小开关就是控制GBA启动模式的，即GBA模式还是GB模式。当插入GB卡时，卡带会压住那个开关，于是进入GB模式。而当插入GBA的卡带时就不会压住开关，便进入GBA模式。这就是GBA既能玩专用GBA卡带又能兼容GB卡带的秘密。



◀ 8. 这就是数据线与元件板分离后的的样子。

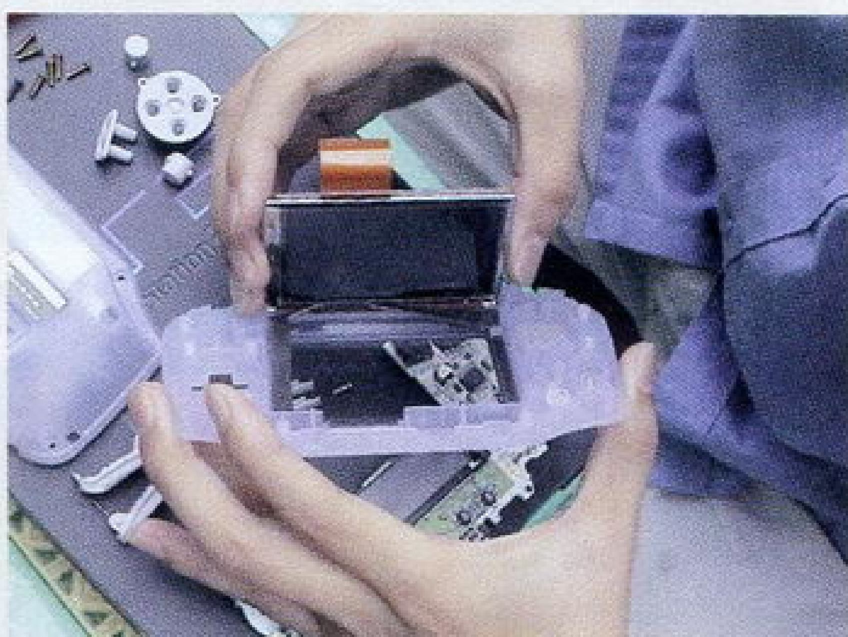


▶ 10. 又告一段落了，大家看看目前已告分离的全部东西。

三、下面要拆什么了，对，屏幕，让我们来看看SHARP生产的反射型TFT彩色液晶LCD屏幕。



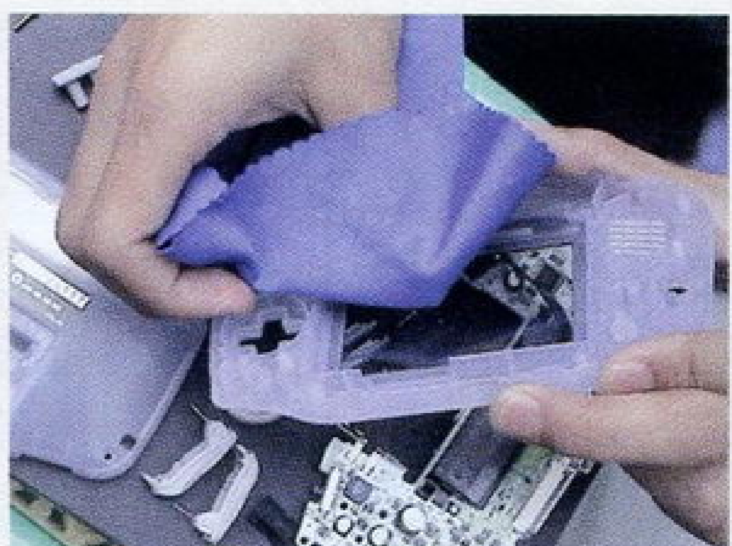
11. 由于屏幕与外壳之间有一层特殊的双面胶粘着，所以要想办法让它们分开才行，可用一字形螺丝刀轻轻往上撬，使屏幕与外壳稍微分离一部分，千万要轻轻来。



12. 只要分离一部分就好办了，此后便可用手来慢慢揭开了。看到边缘那些褐色的双面胶了吗？粘性极强的。



◀ 13. 终于将屏幕和机壳完全分离了，取下的屏幕要妥善放好，千万不要让上面沾上灰尘。



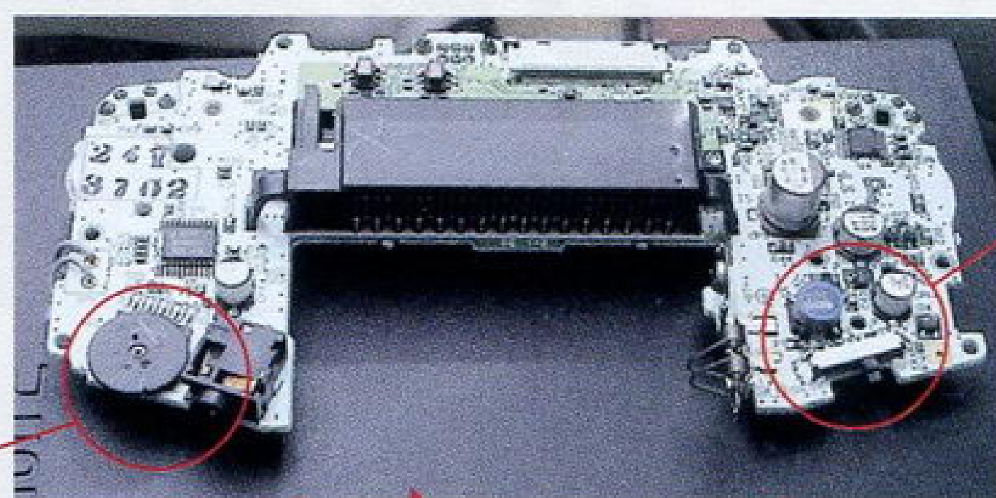
14. 完了吗？没有，还有GBA的镜片呢。用干净柔软的眼镜布包住手指，将镜片往外顶，因为镜片也是用特殊的双面胶粘在外壳上的，所以稍微用力就可使它们分离。这里要说一下，镜片的背面是相当相当脆弱的，非常容易留下划痕，所以手指千万不要在上面滑动，更加不能把灰尘弄到上面了。（紫枫当年拆自己的机器时就因为不小心在上面留下一粒灰尘，然后用纸巾去擦……然后……唉！惨不忍睹。）



15. 好了！就拆到这里吧，大家看看拆下的全部东西，其实东西也不多嘛！（注意到我们的工作台了吗？呵呵！）

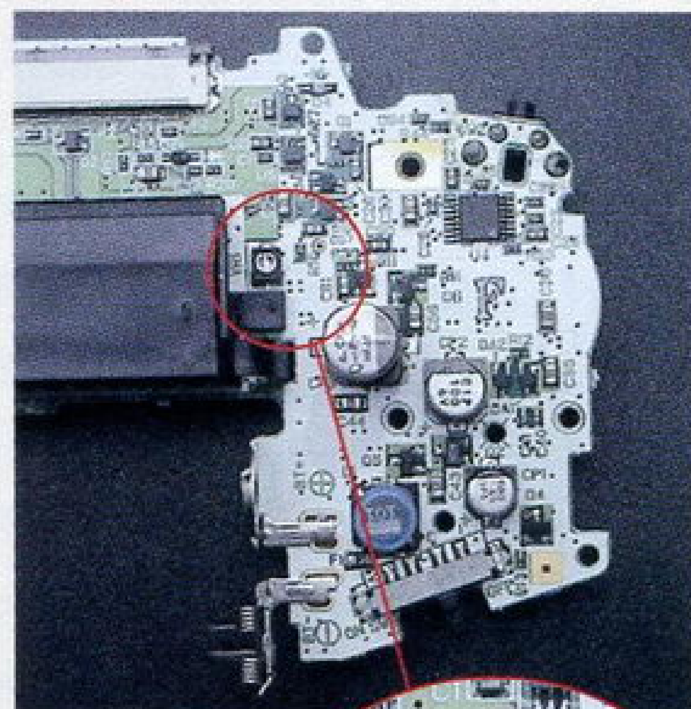
四、下面我们来仔细看看元件板上的东西吧。

这是有卡槽的一面（抱歉！拍摄角度不太好）。



“调节亮度的旋钮”

这就是一度被传得沸沸扬扬的调节GBA亮度的旋钮了，其实所谓的调节亮度只不过是调节对比度而已。当逆时针旋动这个旋钮时，屏幕的对比度就会降低，这样黑的不那么黑，白的不那么白，于是整体看起来屏幕就像变亮了一样。但是这样一来颜色就没有以前鲜艳了，而且在外部光源很强的情况下，你会发现屏幕会有抖动现象。

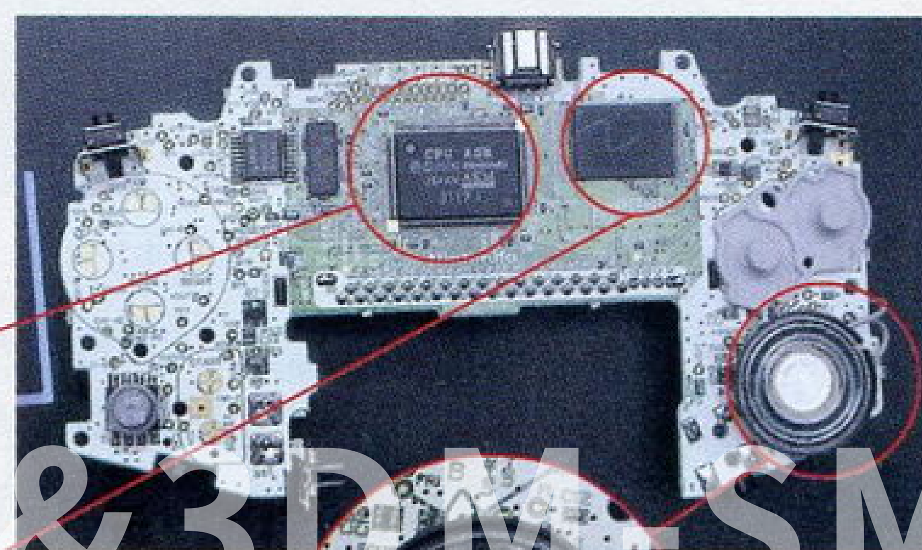




如果不拆开机器，可以揭开后盖上的铭牌直接调节，这里专门有个孔，用十字形螺丝刀插进去旋动即可。

关于调节对比度我们是不推荐的，因为调了以后，除了像《恶魔城》这种画面偏暗的游戏有所改善外，其他的游戏都感觉不到太大差别，而且调节对比度也是不正常的手段，所以没有必要这么做。

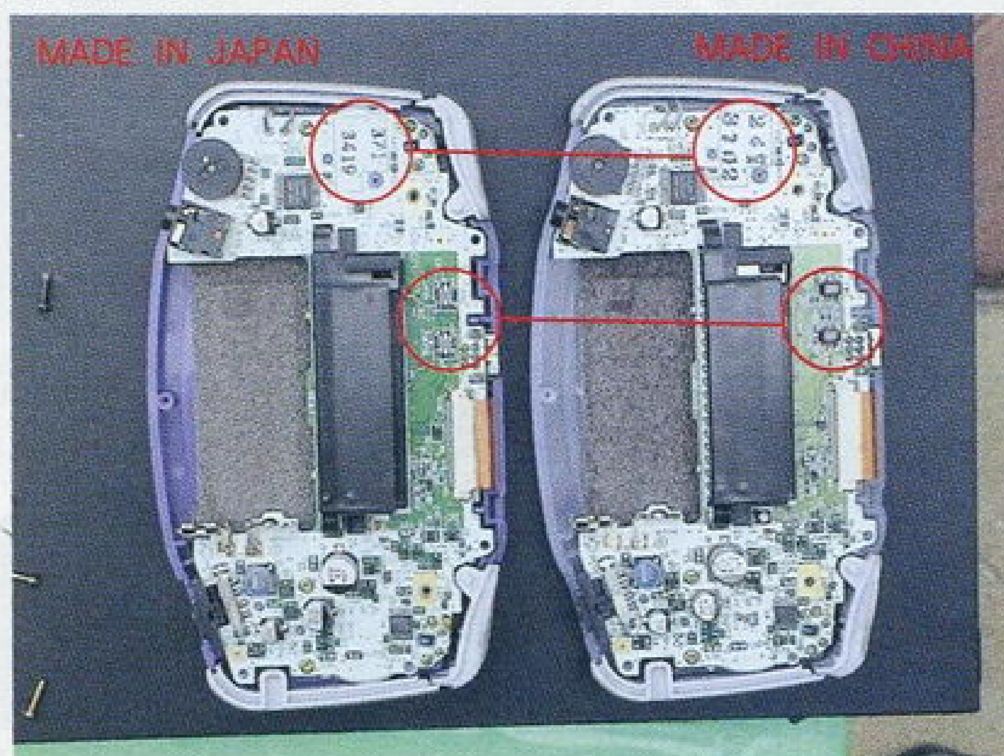
再来看看元件板另一面的情况吧。



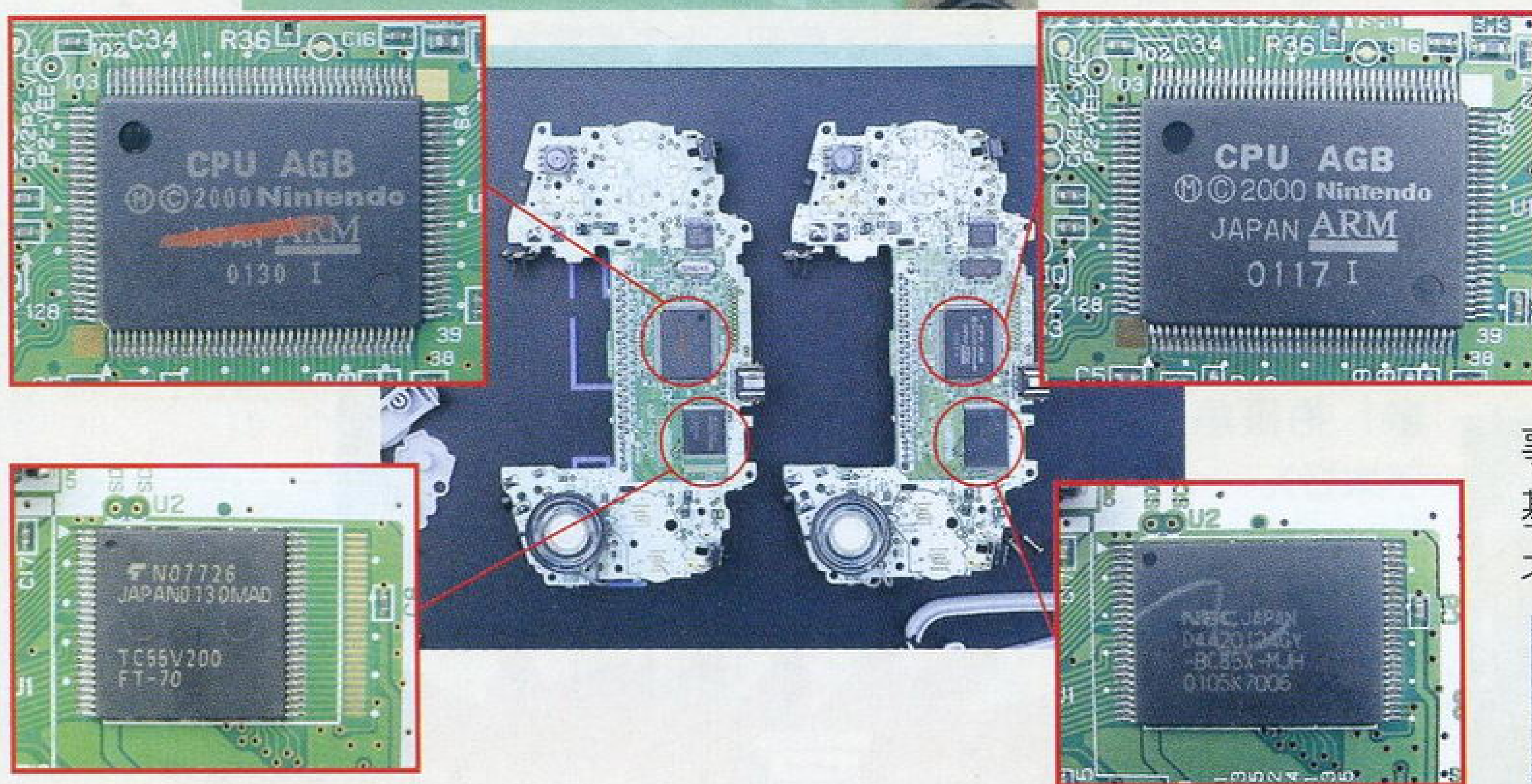


深度比较国产机和日产机

以上我们解体的是MADE IN CHINA的机器，如果是MADE IN JAPAN的机器会有什么差别呢？为了广大玩友，LIKY经过一番强烈的思想斗争后，还是献出自己心爱的紫色GBA交给紫枫来“蹂躏”。（我的紫色GBA可不是刚才那个撕破铭牌调节“亮度”的“反面教材”哟！）



这是有卡槽的一面，看出什么区别了吗？



这是有CPU的一面，很明显，两者在GBC的CPU上存在着很大区别，仔细比较一下吧。

GBA屏幕亮度篇

GBA的屏幕亮度不够这是众人皆知的，特别是早期的产品犹胜。任天堂面对这令人垢病的一点也做出了一定举措，例如将原来的屏幕生产商夏普变为松下，新款屏幕在亮度上有所增加，虽然产量只会占5%。后期推出的GBA在屏幕亮度上确有一定改善，特别是11月14日为配合NGC的新颜色而推出的桔色和黑色的GBA在屏幕亮度上很令人满意，我们特地拿了一台桔色GBA来作比较，（这是阿修罗前不久刚刚购入的，经我好说歹说，晓之以情，动之以理才说动他拿出来。）另一台就用刚才被我们分尸的吧。游戏则分别用《街霸Ⅱ》和《机战A》。





《机战A》的这幅差别不是很大，但仔细看看，上面的画面很白，很艳丽，而下面就要差一点。（下面的屏幕把摄像机的镜头都反射出来了，好像魔神Z拿了一把剑，呵呵！）

这幅《街霸Ⅱ》的差别就很明显了，不用多说了。（只怪LIKY初学摄影，拍摄手法极烂，两张图都没将GBA机拍完整，还好不会影响游戏画面的比较。）

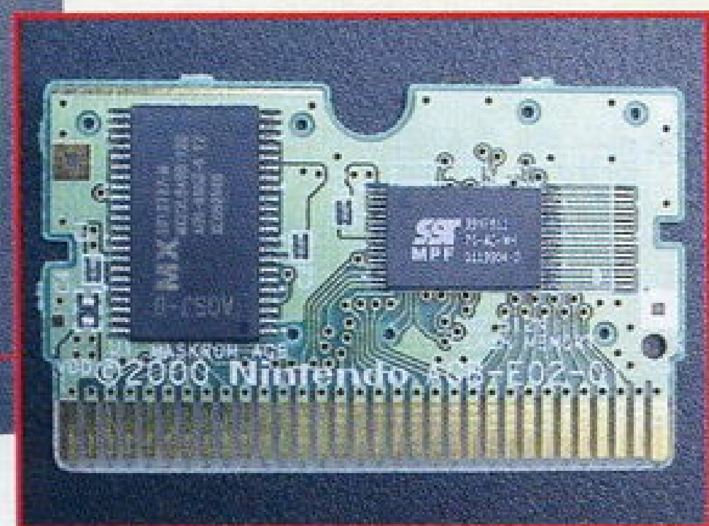
所以，建议近期准备购买GBA的玩家最好选择这种新颜色的GBA，目前这两种新颜色机器的价格要比一般的机器贵20－30元（目前老颜色的GBA售价550元左右，两款新颜色机580元左右）。如果大家不喜欢这两种颜色，那么往下看。据我们的经验，MADE IN JAPAN（日产）的GBA的屏幕要比MADE IN CHINA（国产）的确要稍微亮一些，比如说LIKY的紫色日产机与阿修罗那台桔色机亮度就在同一档次，紫枫的日产机亮度稍微差一点点，但也算过得去，最差的就是那台被“分尸”的国产机以及D·S的国产机了。（D·S已经忍受不了了，月底一发薪水他就要购入新颜色的。）所以，建议大家购买日产机的好，而且越是后期的日产机越好。鉴定早期还是后期的机器，教给大家一个方法，大家打开电池仓后盖，可以看到元件板的批号，例如我们分尸的那台机器批号就是“02 1-2”，可以算是中期产品，首批产品的批号都是“01”打头的，后期的一般都是“03”打头的。（LIKY和阿修罗的都是03打头，而紫枫和D·S以及那台被“分尸”的都是02打头。）（注：无责任留言，以上纯属个人经验。）

卡带篇

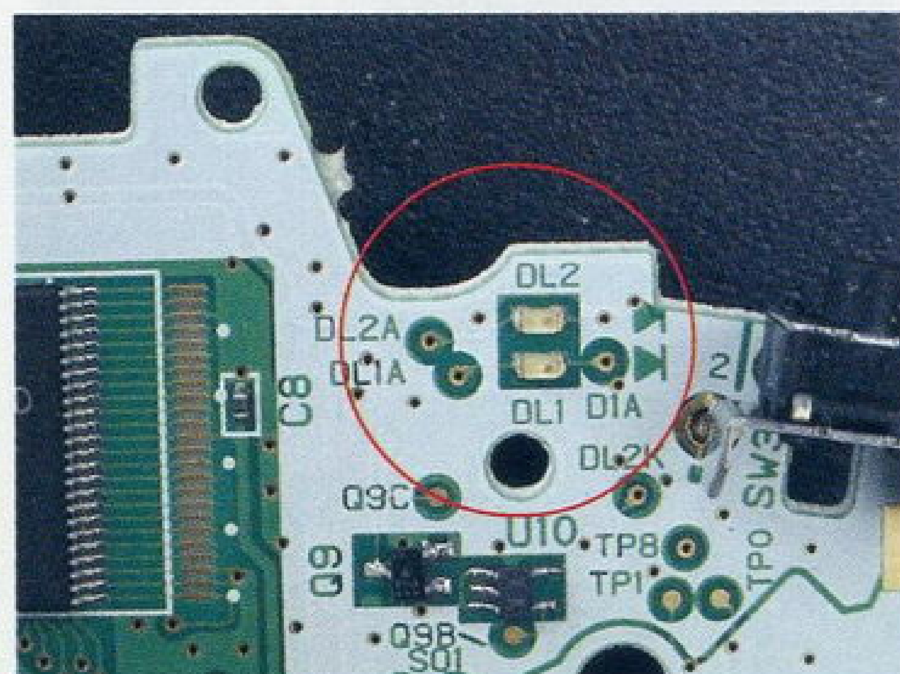


比较一下GB卡《第二次机器人大战》、Z版GBA卡《黄金太阳》、D版GBA卡《铁拳ADVANCE》，现在的D版GBA卡带在外观上与Z版的几无二致，连螺丝都是和Z版一样的三角形，真够专业的，但是拆开后一比较就完全不是那回事了，做工粗糙不说，记忆方式也都是用的电池式的（现在的D版GBA卡带基本上都是电池记忆式，而Z版卡绝大多数都采用芯片记忆。），而且这种电池不像以前GB卡的那种，它是一种较小的型号，而且是特制的焊接式的，不能够直接将电池取下更换……厉害，厉害！不过大家也不用太担心，根据以往LIKY玩GB卡的经验，一颗电池至少能用一、两年的！





▶芯片记忆的Z版《黄金太阳》



紫枫插一句枫言枫语：GBA的的电源显示灯是由两颗半粒米大小的发光二极管组成的，在电路板上编号为DL2的那颗发红光，下面的DL1则发绿光。大部分手机的夜光屏也是采用类似的发光二极管作为光源。（编辑部里就D·S买了诺基亚8250，半夜里醒来时经常可以发现D·S的被窝里会不时的发出阵阵蓝光！）于是……紫枫想到了可以在自己那伤痕累累的GBA上加装几颗（四颗吧！）那种发光二极管以作“夜用”。（必须装在液晶屏幕与镜面之间的空隙处）跑去手机店问过价，开价3-10元不等，有红、黄、绿、蓝、白五种颜色选择。其电压视手机而定，大都为3.6伏。（GBA用电为3伏，并联在GBA的电源处应该没问题。）但其体积太小了，安装难度超高。苦于没有足够的电器知识和合适的工具，只好暂时作罢。（看来此法不通，还是得找更大一些的发光二极管来安装。）最近上网才知道已经有“山姆大叔”家里的人将GBA改造成功了！从图上看效果还是不错的，如有哪位DIY迷已经将GBA完美改造的话请务必投份稿过来，必登！



外国高手改造的发光型GBA，巨酷！



GBA 电视卡



关于 GBA 的电视卡也是广大玩友最关心的一个话题，大家一直希望能够有一种能够在 GBA 上看电视的卡，而且网上曾经也四处流传着这样或那样的所谓的 GBA 能看电视的卡，其实，目前根本就没有能够在 GBA 上收看电视节目的卡或装置，一切都是谣传而已。但是，近期却出现另一种意义上的 GBA 电视卡，这种电视卡是一套能将 GBA 画面转接到电视上显示的装置，名字就叫“TV de ADVANGCE”，是由日本的 GAMETECH 公司生产的。

大家应该知道 GBA 的解析度只有 240 × 160，但是由于 GBA 屏幕很小，所以整体看起来还是非常清晰和精致，但如果将这种解析度的画面直接放到电视上显示，那绝对是惨不忍睹的（普通电视的解析度应该都是 GBA 的一倍以上）。不过“TV de ADVANGCE”装置却能将 GBA 的画面经过特殊处理然后转接到电视上，得到的效果还相当不错，最不可思议的是它不仅能使用 AV 线输入，还能对应S端子输入，来获得更好的画质。不过这套装置有个最不能让人忍受的地方——竟然要将GBA改造后才能使用，而且改造过程还存在很大风险。（倒！什么玩艺啊！）好了，不管怎么说，我们还是先来仔细看看这套装置吧！

名称：TV de ADVANGCE（テレビ de アドバンス）
生产商：GAMETECH
■包括内容■
1）TV de ADVANGCE 本体　×1
2）特制 GBA 后盖　×1
3）专用 AC 电源　×1
4）三角形（Y形）螺丝刀（红色）　×1
5）十字形螺丝刀（蓝色）×1
●说明书





具体规格
工作环境：8V 500mA
对应 S 端子和 AV 输入，线长 3.3 米
本体重量：约 250 克（包含线的重量）
本体尺寸：长 120mm × 宽 65mm × 高 36mm
发售日期：2001.12.25
售价：9800 日元（与 GBA 的售价相同）

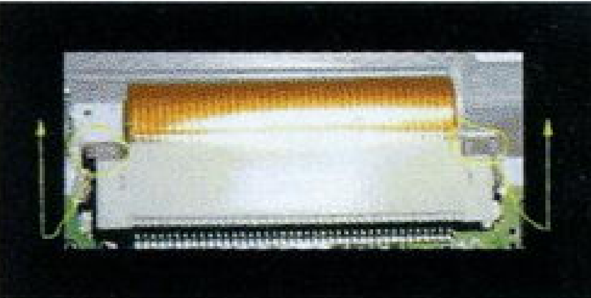
下面我们就来仔细看看这套装置是如何与 GBA 主机相连的：



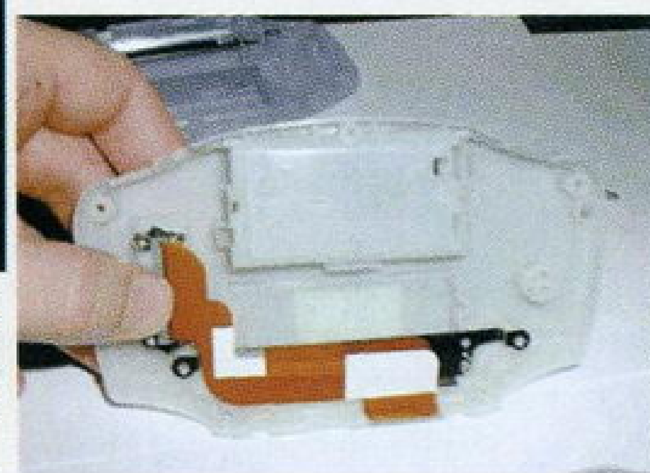
1. 首先当然要准备好要用到的东西啦！



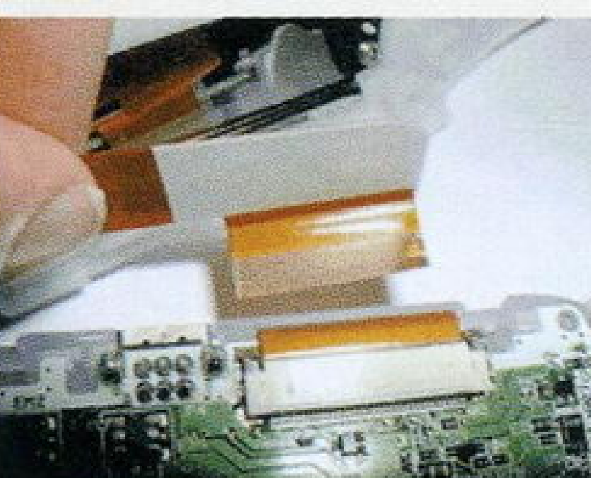
2. 用红色的三角形螺丝刀扭下 6 颗三角形螺丝，用蓝色螺丝刀扭下电池仓的一颗十字形螺丝，取下后盖。



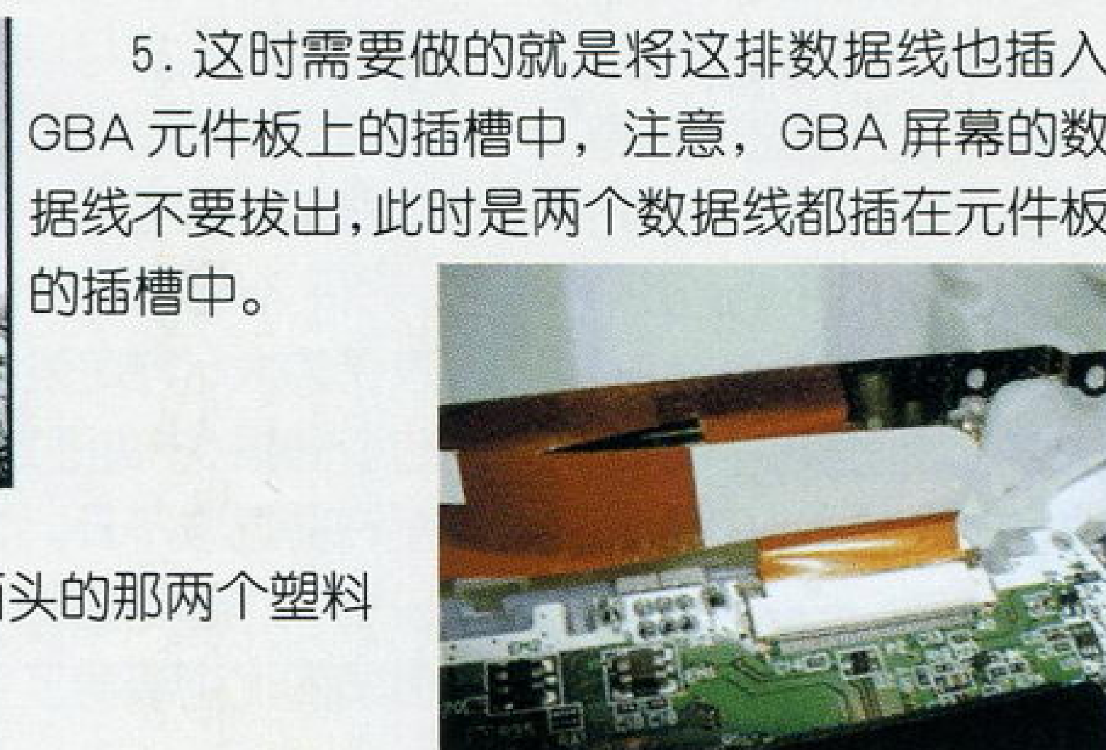
3. 注意屏幕与元件板连接的数据线，挑起两头的塑料开关，但不要取出数据线。



4. 这就是这套装置特制的 GBA 后盖，上面有一排数据线，而且数据线的插口型号与 GBA 屏幕的那个一样。



5. 这时需要做的就是将这排数据线也插入 GBA 元件板上的插槽中，注意，GBA 屏幕的数据线不要拔出，此时是两个数据线都插在元件板的插槽中。



6. 然后按下插槽两头的那两个塑料开关，固定好数据线。





7. 合上特制后盖，上好螺丝。（螺丝直接就用刚才从机器上扭下的）可以看到这个特制后盖与正常的后盖大致形状基本上是一样的，不过注意，它多出了一个扩张端子。

加上特制后盖后的样子。







8. 取下后盖上那个扩张端子的盖子，将“TV de ADVANGCE”本体连接上。

这就是组装完整的样子了，可以看到背面还是符合手掌握姿的流线型设计。



9. 将“TV de ADVANGCE”本体上的白色音源线插入GBA主机的耳机的插口，然后用 AV 线或 S 端子线连接好电视。在“TV de ADVANGCE”本体底部可以看到两个开关，左边的是电源开关，右边的是“画面扩大”开关。（由于 GBA 的屏幕比例与电视的不同，在电视上显示时画面不会占满屏幕，如果打开“画面扩大”，游戏画面就会撑满电视屏幕。）

开机顺序：先打开 GBA，再打开 “TV de ADVANGCE”本体开关（注意要先给“TV de ADVANGCE”本体插上电源，而 GBA 就不需要电池了，因为此时它的电源直接由“TV de ADVANGCE”供给。），看看画面表现吧！



正常情况下画面



全屏情况下的画面

拍摄角度不好掌握，使得闪光灯都反射出来了。

个人评价：这一套装置可能算是目前 GBA 上最贵的周边了，不过也可算是最无聊的周边。掌机强调的就是便携，随时、随处都能玩，如果想在电视上玩游戏，这种游戏机还少了吗？PS、DC、PS2 哪个的画面音乐不比 GBA 的强上百倍。（呵呵！太夸张了，我只想说明这个意思。）就好比一名手艺无比高超的厨师，他能够将平平常常的豆腐做得像肉一样的味道，这有什么实际意义吗？我直接去吃肉算了，还吃个什么豆腐做的肉啊！所以，我对这套装置是持否定态度的，而且这套装置技术也不太成熟，安装还必须改动机器，危险性实在太高。（此产品是没有得到任天堂官方授权的）在此给大家介绍的目的，只是让大家明白此产品的危害性（呵呵！玩笑）。因为许多玩家询问 GBA 电视卡的事情，所以在此就给大家详细解说一番。（国内已见到此装置出售，售价约 600 元。）



栏目主持：阿修罗

在这本3月AB合刊工作结束的时候，隐约感到自己有些疲惫，但却是种幸福的疲累……

假期，走在街上，思绪异常复杂。有人坐地铁在张望擦身而过的广告；也有人怕错过每段躲不过的新闻报道；有人能白头到老、有人却失去青春年少；有人在回忆中微笑、也有人为了明天而烦恼；有人付出虔诚为不认识的陌生人祈祷；也有人过了一辈子只为一家几口每天都吃饱；有人一边拥抱一边想与一些人绝交；有人背影不断膨胀而有些情景却不断缩小；有人太早看透生命的线条、命运的玄妙；也有人太晚觉悟、冥冥中该来则来无处可逃……

一路上那青春小鸟掉下再也长不回的羽毛。春眠不觉晓，庸人偏自扰，走过人行道，花落知多少。

——阿修罗



手指的记忆

——上海《CVS2》大赛见闻

文：王伊浩

写记叙文向来非吾所长，只因常常写着写着就发觉已犯下作文类之大忌——“流水账”。尽管如此，能参加去年10月27日的上海《CVS2》大赛实为在自己不短的游戏生涯中平添了一份难得的经历，若不提笔略加渲染，的确心有不甘。若能令诸看官感受些许现场气氛，或对《CVS2》及CAPCOM格斗爱好者能有所启示，那真将是笔者之幸了！

辛巳年九月十一，秋，小雨，冲蛇煞西，日值月破，诸事不取。吉神东南，与沪方位一致，亦可百无禁忌。早九时许，未及早餐，我已挤上了开往上海的火车。虽天公不做美，但这种程度的所谓“秋日细雨”并不会对行程及兴致造成什么绝大影响。依靠详尽的赛场地址，我这样的路痴也终能顺利抵达会场。位于长宁区的GAMEMAX，虽地理位置略偏，但颇具规模，是上海少数几家拥有像《铁拳4》这样重量级新作的机厅。

比赛预定14时开始，一看表还有3个多小时。在机厅里很快遇上了JALEX和红发二阶。早在6月，PCHOME.NET游戏区格斗论坛举办的第一次CAPCOM格斗比赛(其实更像网友聚会)中，我们便已结识，自然不会陌生。台湾同胞ALEX在“XX对XX”系列方面具有实力，书包中常驻的一叠格斗盘和那口正宗“台湾国语”一样令人印象深刻，对于下载狂二阶我与他也有些交情，和他曾多次切磋，《CVS》属其强项。此次两人既是工作人员，又是参赛选手，正和机厅里的技工调试比赛用机呢！说是调试，跟“白玩”也差不多，俺自不会错过机会与他们切上几局、争上几句。倒是有位留着小胡子和长发及腰的朋友在一边一声不吭抄写着参赛卡，一打听，名字也乱有个性——“鬼子来了”！随着选手及观众纷至沓来，几位工作人员不再清闲，眼神中也多出几分认真来，有人将比赛机台搬至“合适”的位置，有人去门口做接待工作，还有人在黑板上画对阵图。其实这次比赛本应在10月6日举行的，但因为宣传和组织不利，结果只来了8个人，经过上次的教训，比赛通知十来天前就出现在多个知名论坛上了，还有人去卢工等几家大人气街机厅散派传单，力求扩大影响，而组织工作也显得井井有条。最重要的是争取到了此家机厅的硬件支持，连奖品也解决了，尽管只是N（在这里N为50至500）个游戏币，但这种民间非官方赛事最大的困难就在于年轻组织者的手无寸“铁”，想必与机厅BOSS交涉时费了不少口舌，为他们所付出的热情与努力表示敬意！

原本是机厅最冷清的角落，今天却开了锅。背对式的标准对战框体，DC改装机可对比赛对局进行录制，再加上热心人提供的两台家用摄像机及一架数码相机，观众围上三圈，气势非凡。不光是现场气氛热烈，气温也……角落，没法子，人家赞助的，将就点吧！只是比赛迟迟未能开始，ALEX无奈地摇摇头，好像有不少报名选手还没到，而为比赛提供大容量记忆卡和原版《CVS2》的赞助商兼选手赵华也还在路上。直至15点30分，比赛才正式开始，参赛人数为34人，有两组多赛一场，然后以32人进行淘汰赛。34人是不是少了点？记得某杂志社在上海举办的《WE2000》比赛，进行了3期宣传，并有PS2、DC的奖品诱惑，赛者仍未逾百人。再说《CVS》与《WE》的群众基础相差甚远，能凑足34人就算达到效果了。（日本的游戏比赛，参赛者动不动就上千，实在是匪夷所思）

赛前就有人预测冠军，比赛的主要组织者力奇无疑是大热门，上次比赛《SF3.3》组冠军力奇在CAPCOM格斗方面有着公认的实力，扎实的基本功、良好的心理素质和积极的格斗风格令其鲜有败绩；游戏店BOSS赵华，上届比赛《SFZ3》组冠军，在铁拳系列上也颇有功力，7月铁拳中国网组办的全国TT比赛亚军，此次亦颇受注目，但他认为其友VANY略强于他；力奇的“宿命”对手自游人也很有知名度，因常用一头箍阻止长发成为窗帘，有“头箍男”的美称，自游人曾将不少《SF3.3》心得传授与我，个人比较看好他，只是他已多日未在PCHOME现身，已被设定为“乱入者”；自游人的好友石岷拥有与力奇、自游人相当的实力，亦不容小觑。只是抽签这种事有时是很邪门的，力奇、自游人、赵华都挤在下半区，且从对阵形势来看，“力、自二人”第2轮就会相遇，赵华和他的朋友VANY也遇到了同样的麻烦。

不管怎么说，比赛已经开始，首场是麦丽素VS杨小兵，在加赛中以高姿态胜出的麦丽素实力不俗，隆、肯的蹲MP、MK用得很熟，但却被杨小兵用霸王丸一阵“乱”斩乱刺耗掉了两个主力，很快败下阵来。本以为是麦丽素遇上华铁卢，没想到好戏还在后头呢！作为唯一使用A模式的人，我没能有什么上佳表现便被对手的VEGA挑落，看来A模式的表演成分重了些，娱乐娱乐还行，实战中优势不明显，我这样的初心者还是谨用为妙。既然早早出局，那就专心当观众吧（本想再设个外围赌局，把路费赚回来，但为避免发生“谍血上海滩”的惨剧，只得放弃了这个念头），整个第一轮波澜不惊，未出现黑马，热门选手均以压倒性优势胜出，力奇用一个一星级八神庵就差点将对手“一挑三”；石岷把两包烟往机台上一搁，一个隆两个随机，赢得相当轻松；自游人突然出现（不愧是“乱入者”），改了发型，也没戴头箍，而比起上次比赛时的红丸装和铁拳大赛的花郎装，这次赵华除了金发依旧显眼，装束已显中规中矩，不过这与他们稳健的发挥倒是十分相称。从首轮来看，较占便宜的C模式依然是大家的首选，隆的选用频率最高（包括杀意隆），不过力奇和自游人用的都是N模式，不知葫芦里卖的什么药？在力奇及赵华的战局中我还学了一手，就是L到H的目押连技，比如八神的蹲LP、站HP等，之后还能取消必杀、超必杀，实用度很高，就算防御也会减去不少防御槽，给对手以压力。这与蹲MP、蹲MK一样，节奏的把握最为重要。

参赛选手间的水平差距似乎很明显，有人甚至是第一次接触《CVS2》，完全就是当ZERO来打，不过第2轮开始后这种情况就少了。红发二阶与将我击败的ROCKCART之战颇受关注，二阶的目标是八强，因此必须跨过这道槛。ALEX告诉我，与二阶打要小心他的樱，蹲LK × 2、站LK、强盛樱拳是其主要进攻手段，如果起身时又被逆向攻击命中，再吃这么一套连技，很容易出现眩晕。果然，“R”选手的隆被轻松打败，一下子面对几乎是二打三的不利局面，不过当R的大将VEGA出场后风云突变，二阶的隆没起到什么作用就挂了，此时是二星级八神对二星级警察。就判定而言，八神毕竟不是《KOF》里的八神，相对要吃亏些，二阶虽苦苦支持，但依然处于劣势，已呈贫血状态，不过戏剧性的一幕就在此时上演：八神先是一串目押接三段葵花的连技将VEGA的体力打得所剩无几，又见白光一闪——八稚女！R的手指只微微一动便中了招，观众一阵欢呼，好一场大逆转！两人已欲站起身来，R的脸上写满沮丧。但反过了2.04秒，场内一片啧啧，原来Lv.1八稚女威力小得可怜，VEGA竟一息尚存，R自己也感到惊奇，他似乎比二阶更快反应过来，朝按键顺势一拍……在一片叹息声中，二阶表情凝固、当场石化。“人生如游戏！”我总算也对其中道理有所感悟了。

十六强战中绝不容错过的一场无疑是力奇VS自游人，“提前了的冠军争霸战”、“真正强者间的对话”，似乎上海之行只看这一场便值回票价了。一开场，SAGAT对BLANKA，手法均是二星级主力，看来两人都想力拼第一回合，以取得先机。此时，壮志未酬的二阶又与我们打起赌来，我自不可背叛师门，而且自游人常出奇招，力奇也未必能招架，这场势均力敌的比赛，胜负也只在一线。看着两人节奏紧张的比赛，我亦看出些端倪，他们之所以逆大流使用N模式，主要是为了转换攻守。被逼入角落是非常糟糕的情况，要面对中段、下段和投技三择，角落又是形成大段连续技的场所，而N模式中用爆点紧急回避可以轻松摆脱角落困境，还有机会转守为攻，尽管连技方面可能比不上C模式，但实战中想以大段连技一口气结果掉对手的机会并不多，另外，N模式亦非仅此而已。且看比赛，SAGAT的攻击力大，判定强，重拳、波动、升龙均有很好的封位效果，不过面对速度快、判定也够强的野人，似乎有些施展不开。当然，BLANKA在连技方面相对较弱，力奇没能成功逼住对手，不过自游人也仅以微弱的优势赢得了宝贵的第一回合。力奇的第二

编者按：因罗严塔尔玩友在日学业进度紧张，故又没能赶上本期截稿日期，请继续观注下期。

人是八神，而自游人突然打顺手了，以贫血野人打掉了八神大半体力，八神居然还眩晕了，自游人从容地发了个超杀，一个绿皮瓜从远处滚向八神，可在八神面前又突然停了下来，Lv.1 超杀啊！场内传来一阵哄笑，连一向不苟言笑的力奇，嘴角也不由自主地上翘。局面对力奇十分不利，第三个出场的金家藩要面对自游人的金家藩和BISON两个人。金家藩是可以充分利用N模式特性的人物，N模式的前冲操作是RUN而非DASH，可利用前冲急停产生的微弱惯性令普通技拥有更大的打击控制面，金家藩的站立LK本就有良好的封位效果，利用惯性连续技使用，对手很难破解，若是不耐烦了想反击，只要一个前闪便是一套连技，力奇的金家藩就是这样生吃了一套轻脚霸气脚、凤凰脚，尽管“二金”大战力奇胜出，但体力已所剩无几，虽乘自游人漫不经心之际打去拳击手半血，无奈已回天乏力了。力奇没能进入八强？恐怕只是输给了天意。

再看赵华与VANY之战。由于两人皆是打ZERO起家，“稳”就成了两人共同的特点，赵华用的是隆肯、SAGAT，用的皆是颇有实效的牵制型连技，VANY的防守也较为稳固。最终这场消耗战为赵BOSS胜出，可能是比赛经验帮了他吧！比出八强，局势渐渐明朗，八强战反倒没那么精彩了，只是那个用霸王丸的杨小兵依然高奏凯歌，不免让人有些意外，三场过后，看他似乎不只是乱打乱斩，很有些套路，用K模式，不能紧急回避，很少主动进攻，蹲HP对空加上蹲LP、MP的几近无赖的打法，全对手郁闷不已。看着霸王丸，不由让我联想起《喜剧之王》里的经典台词：“砍人分两种，一种叫做‘捅’，一种叫做‘砍’！”就算是BLANKA判定很高的蓄力技，防住以后用中斩一捅一个“Counter”再时不时来个远重斩或者投技，那就……准决赛中石岷还不幸被怒状态的重刀斩成重伤，来自卢工的杨小兵率先挺进决赛。

“石岷怕是要输！”自游人的赛前预测很准，我忍不住问他：“和赵华打胜算大吗？”他回答道：“如果我输了，那这个用霸王丸的赖人估计就是冠军了。”有点含蓄的回答，但隐约可听出一份自信。自游人VS赵华，看场面似乎不像想象中那么精彩，自游人依然靠野人取得先手，之后赵华没能有反击的机会，自游人将领先优势保持至终场。决战采用三局两胜，自游人大胆使用P模式，一边的石岷大惑不解：“为什么？你难道不想为我报仇了？”之前听自游人说过：“紧急回避是把双刃剑！”看过杨小兵那几场比赛，我明白了，其对手想以前闪来接近霸王丸，往往很容易被阻截，而力奇与自游人一样是《SF3.3》的高手，有BLOCKING的良好功底，不过《CVS2》毕竟不是《3RD》，虽然有几次成功的BLOCKING，但都难以进行有效的追打，首场败落令自游人没有退路。背水一战！不过他似乎已经找到了对付霸王丸的方法。N模式，布兰卡，END！怎么？四星级野人？！事实上，从《CVS》的人海战术到《CVS2》的少数精锐，其不平衡性并不单只是40多个角色所造成的，系统上的创意同时也成为了缺陷。第二场，自游人轻松获胜，只要霸王丸一出局，另两个人物完全可以忽略不计。最终战，不难猜测，四星级霸王丸对四星级野人，不过从一片哗然中也可以了解到，决赛发展到这种局面是在场很多人都始料未及的。野人仅靠来回打逆向就结束了这枯燥无聊的比赛。杨小兵并不会用K模式的及时防御，进攻方式也过于单调，原来他也仅此而已。

18点整，人群渐渐散去，自游人在一边数着代币赠券已入无人之境，而几个工作人员已露出疲态。力奇友好地邀请我和PCHOME的朋友们共进晚餐，并向他们介绍我这个从上次比赛至今已来上海6次的外乡人。兴奋了一天，回想比赛，竟记不起一场完整的对局，不过不打紧，说不定明天和朋友切《CVS2》时就会不自觉地把这次的收获反映在操作上，因为我相信，手指也是有记忆的……

WHO BE KING

文：装机工

前言

FC乃至Atari 2600留给我们的回忆是美好的，那是第一部能够算得上是家用游戏机的主机，可能某些人到现在都还能记得当时粗糙但是温馨的画面。它有史以来第一次能让兄弟姐妹一起愉快地坐在家里玩耍，享受着科技带来的巨大乐趣，它开创了一个崭新的娱乐活动——电子游戏，后来，人们甚至把电子游戏称为是第九艺术！

现在，什么都改变了。在这里要感谢早期的程序员、美工们疯狂的、不知疲倦的开发，以及Adlib、Creative Labs、Motorola甚至3DFX（请注意，笔者这里没有写3dfx）等厂商的不懈努力，使我们能在老旧的IBM兼容电脑或游戏机上玩到很不错的游戏。今天，技术的进步使得游戏由2D活动块进化到了3D图像，从《Doom》或《Heretic》（异教徒）时代的自动瞄准发展到今天的灵活的鼠标观察和瞄准，从以前简单的嘀嗒声到现在的CD音轨、3D音效，从容量只有几十KB的卡带到现在动不动就是N个G的DVD-ROM……我们在使用着性能越来越高的硬件，享受着越来越好的游戏效果，并且我们所付出的花费相对以前来说也越来越少。

在游戏的历史上，家用游戏硬件厂商之间的激烈竞争是一件十分惨烈但也十分有趣的事情。SEGA、任天堂以及后来靠PS占领大部分市场的SONY等，都是这一系列长达十多年事件的主角。而现在，具有强大经济实力和技术实力的IT巨人微软也参加到了这一拥有数百亿美元市场的争夺当中。这也造成了一个问题，电脑游戏厂商都有着明确的开发平台，而电视游戏软件商们却为在考虑为哪台主机开发游戏伤脑筋。为什么不直接就在电脑上开发？现在的电脑配置和游戏相比以前有了巨大的进步，但为什么还有厂商不断地投入巨资研发游戏机，先不说是长期以来家用游戏机已形成了一个庞大的产业，笔者想在此阐述一下自己对家用游戏机和电脑之间作为游戏平台而造成竞争的情况的分析，当然本人主要是从硬件的角度来看这个问题的，不过怎么着我也“自由谈”一把吧！^_^

电脑的优势

早期的电脑游戏远没有达到令人满意的程度，我们可以看到许多的不尽人意的地方。不过开发者通过不断的改进和更多的实践，其技术变得越来越高超，创意也越来越好，到最后他们能排除很多困难，开发出最大限度发挥自己实力的软件来。

由于键盘的原因，在电脑上能达到比游戏机多得多的输入方式（按键）。在飞行模拟游戏和空战类游戏中，借助键盘的帮助，在电脑能达到比游戏机更高的精度和真实性，实际上，大多数一般的模拟游戏都能通过键盘做到比游戏机高很多的拟真度。不过有一些游戏需要使用到键盘上几乎所有的按键，甚至还有可能不够用，的确是十分夸张和过火，但是这样也能满足部分玩家的变态欲望哦！现在的游戏大都很注意这个问题，有时候虽然看起来按键很多，不过常用的也就那么几个而已。

有些游戏通过键盘上众多的按键来使操作简化，当然方法就是定义快捷键，玩家只需按一个键就能做出平时要做许多操作才能达到的目的，有时候快捷键用得好能很大程度的提高游戏的乐趣，让玩家愉快地玩下去。对电脑游戏来说，键盘肯定是一个必不可少的操作工具，是一个可靠的伙伴，一种价值无法估量的强大力量。

小小的一个鼠标就能给电脑带来无穷的操作上的乐趣，虽然现在出现了轨迹球，不过“偶”仍然偏爱传统的鼠标（旁人：是买不起吧……，“偶”@#$%^&），实际上目前很多的FPS游戏（第一人称视点射击游戏）没有鼠标是很难想象的，新的设备使得控制更加得心应手！呵呵，当你的电脑够好，在100帧以上的帧速下厮杀的时候你就会深刻体会到一个优秀的定点设备是多么的重要了。

现今优秀的USB接口鼠标的速度和精确性几乎是令人难以置信的，而高手之间的对决往往在其使用的输入设备上就能分出高低，（详见世界职业QUAKE、星际等比赛）所以这样高速和高精确度也是很有必要的。目前的游戏几乎可以说是全部支持鼠标操作，而且不光是只定义左右两个键，鼠标滚轮也是经常使用，而且还有很多其他附加的按键（当然如果有的话）。在电脑上没有鼠标FPS、RTS一类的游戏几乎就没有任何存在的价值，“偶”简直无法想象如果没有鼠标那要怎么去玩这些游戏。

通过改进的Windows Direct X配合，我们就能够在电脑上方便直观地实现各种令人惊异的操作。另外，还有很多好得不得了的控制器，比如来自ACT Labs的力回馈方向盘或罗技（Logitech）的各种好东东！在一些软件的支持下，我们能对这些硬件进行编程（也就是设置啦），来满足我们在各种不同环境下的需要。也许用过这些东西的玩家对此都深有体会吧。

现在，有了更加先进和更好使用的硬件及相关应用程序，它们的使用方法更加简单但功能也更多，有很多的功能键可供使用并且还有很多的自定义，确实很方便。

电脑上已有无数的摇杆、手柄和其他的一些控制器，不可能在短时间内说得完全，除此以外，还有一些厂商如Gravis和Thrustmaster等都推出了新的产品，再次把电脑用控制器推向极限。总之，使用这些东西进行游戏和只使用键盘鼠标的感觉是完全不同的，一句话，真的是太棒了！！

上面所说的应该算是电脑操作方面的优势，的确，电脑的开发标准使得其外设异常丰富（虽然游戏机也有很多各种各样的外设，不过对大多数玩家来说要么是太贵要么是不太实用，总之在

游戏机上还是手柄来得最实在！），一个电脑初学者可能会觉得鼠标键盘十分难用，不过当他Level UP之后，自然会明白为什么几十年来鼠标和键盘的主体结构从来都没有实质性的变化的原因了。电脑的另外一个最大的优势就是性能！前提是你的机器足够好就能在很高的分辨率下面运行。以目前的标准，给人没多少锯齿感、色彩过渡好的要求都是在1024×768以上，甚至达到1600×1200，并且都是以32位色的精度运行的。曾经作为电脑图形标准的游戏如《Quake 3 Arena》或《Unreal Tournament》都能在1600×1200×32位色上达到令人吃惊的效果，甚至在使用狙击枪时放大N倍都没有令人作呕的锯齿出现。对RPG或SLG游戏来说，800×600的效果要比640×480好得多，分辨率的上升意味着玩家能在同一屏幕看到更多的东西，这对游戏是十分有利的，而且拉着光标到处拖有时候是很影响心情的，对此，电脑游戏玩家应该并不陌生。另外，电脑游戏对高级3D应用的普及起到了巨大的推动作用，这个我想凡是玩电脑游戏的都很清楚，每当有新的电脑部件出来的时候可能没几个人真的很迫切地需要去升级，不过当游戏变为看幻灯片的时候，那没法，只有出血了。很简单的道理，需求促进开发，游戏所支持的效果越来越华丽，要求的硬件配置就越来越高，而硬件商也加大开发力度，产品更新的速度也越来越快，反过来又促进游戏等需大量3D效果的软件的更新进步，就是这样，虽然有人说这个过程现在走得太极端太快，不过这很现实。

当你综观全局，就会发现其实电脑游戏的发展实际上也是相当迅速的，许多优秀的3D技术大量地在游戏中普及，使得出色的显卡厂商风光无限（当然也刺激了其研发新产品的欲望）。电脑游戏的网络化发展也走在了游戏机（console）的前列，近年来出现了一大批的优秀网络游戏。另外，各种档次的操作设备出现在市场上，由于开发的规格，玩家们很容易就能找一款适合自己的游戏输入系统，而不需要去购买游戏机那昂贵的专用设备。而说到游戏本身，进步也是巨大的，近几年有很多新的游戏类型率先在电脑上诞生，更多的厂商在注重效果的同时尽力做到一个好"游戏"所必须的"有趣"和"好玩"，因此也涌现了一大批足以写入历史的优秀作品。

电脑的弱点

电脑的弱点，呵呵，的确是太多了，多得不是一两篇甚至是十多二十篇文章就能概括得完的。你有没有碰上过因为使用创新的Sound Blaster Live和Via的686B南桥芯片使您宝贵的硬盘数据消失？？有没有买了一块昂贵的Nvidia的3D加速卡却因为安装的该死的雷管驱动不成熟而让您在Unreal Tournament下无法工作？？有没有遇上一件又酷又眩的力回馈设备只能在I-Force兼容游戏中发挥作用而成为摆设？？……的确，电脑配件实在是太多了，用户选择起来也是相当吃力，如果运气不好碰上一些兼容性问题，有时候真是欲哭无泪啊！呵呵，开个玩笑，如果你没有见识过漏洞百出的极不稳定的驱动程序，如果你没有见过那经典的蓝屏，如果你没有见过才发布几个月甚至是几天就被淘汰的硬件产品……Oh，Yeah！请问大哥你是不是地球人呀？！

另外，电脑游戏对机器性能的要求有时候真的可以用变态来形容，几乎可以说电脑玩家对性能的要求是无止境的，他们需要购买速度更快的显卡，需要购买容量更大的硬盘，需要……他们不想看到蓝屏，但是却没有几个真正的游戏玩家喜欢Win2000，因为它尽管相对稳定，但对游戏的支持却没有Win98来得好，也许我们都该听盖茨的换个XP来用用，呵呵，这又意味着我们必须花额外的一部分金钱来升级自己的处理器或者内存——光XP本身对硬件的要求就比以前要高得多！

请大家换个角度从开发者这边来看看。你有一个很好的点子，完成后却发现你本来所期望的用户群当中有很大一部分因为电脑配置不够而无法运行游戏！你做了一个效果很出色的射击游戏，你希望的速度至少是60帧，但是现实的情况是除非玩家们都使用Geforce 3或者Radeon 8500（当然还要另加高速的CPU）才能实现！噢，我的天，没有几个人能忍受如幻灯片式的速度以及丧失了大部分细节的"华丽"的3D游戏！Direct X？它能解决问题吗？如果它能带来改善的话就没有必要如此迅速的推出Geforce 3或者Radeon 8500了，玩家们要求更多更眩的效果，而新的Direct X的确也能够达到那样的效果，只是有个前提，你必须有最新的硬件才行。玩家们当然希望能以最好的效果来游戏，就像游戏机玩家们使用VGA来达到更好的显示画面一样，这是相同的道理，只不过电脑玩家所面对的这个问题要更广泛和现实一些。

游戏机的优势

这一点对开发人员和玩家来说都是相同的，游戏机的硬件规格几乎完全没有变动，其硬件基础相对静态。对消费者来说，只要你买了这个机器，就不用在基础硬件上花另外的钱来升级处理器或显示卡了。你只要花钱购买软件就OK了，而诸如核心技术上的更新换代则不必考虑，因为游戏机在这方面几乎没有任何可供升级的设定。

以开发者的观点看来，这样做好像更减少开发者所要担心的方面。从一开始就要选择好，目标就是为你的作品在这样"单一"性能的平台上做最大程度的优化。如果你能够确定这个平台上的CPU是个什么水平，显示部分和音频部分的能力如何，那很大程度上就不会造成到后来要降低效果来满足硬件配置的情况的发生。

巨大的市场

游戏机的开发人员几乎从一开始就拥有一个固定的市场（built-in market）。游戏机和电脑不同，如果某台游戏机在市场上有500万的装机量，那么对游戏机的开发人员来说理论上就拥有500万潜在的消费者，而电脑就达不到，现在全世界有大约2万5000亿台电脑，但是这其中有多少是用来玩游戏的呢？因为毕竟不是人人都用电脑来玩游戏而游戏机却是！每一个游戏机的购买者都应该是游戏迷或有游戏要求的人，现今的销售数据和厂商所获得的利润很清楚地显示了这一点，在游戏上来说，游戏机的玩家的确要比电脑游戏玩家多得多。（要证明这点很容易，艾尼克斯就经常说，哪部主机销量最大我们就在哪部主机上开发游戏，呵呵，总不能说艾尼克斯是电脑游戏厂商吧！）

另一个对游戏机很有利的方面就是它们的售价普遍很低（相对电脑以及美日欧等地区的经济情况），大多数游戏机的售价都在300美元以下，对人们来说，价钱上游戏机比个人电脑更容易接受。尽管目前电脑价格也是一降再降，但在上述地区，人们仍然要付出约600美元才能买到一台只配有15英寸显示器的廉价电脑。作为一种娱乐工具，那额外的300美元可以用来购买很多很好玩的游戏软件，或者添加一些手柄等设备，再不然可以让你买一大堆的玉米片和可乐来帮助你增加游戏时的快乐。另外，游戏机往往设计得很容易使用，界面友好，放上软件就能游戏！想想躺在床上打机或一群朋友抱着一台游戏机在几十寸的电视上打游戏的快感吧，呵呵！

游戏机的劣势

我喜欢游戏机，我也喜欢电脑。电脑的不好我可以说一大堆，游戏机当然也有！

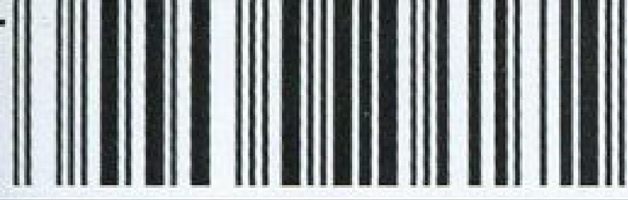
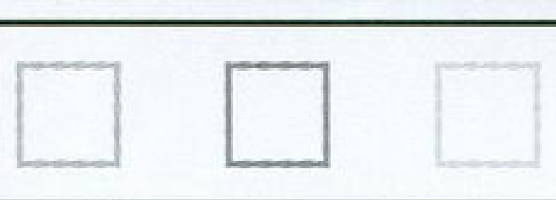
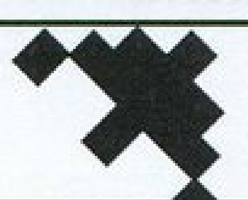
首先，由于目前电视性能的限制，大多数的游戏机都是在640×480这个在电脑游戏中早就淘汰的分辨率下进行游戏的。现在的电脑游戏大都在1024×768或以上的分辨率上运行，说实话，对付令人讨厌的锯齿最好最根本的方法就是用高分辨率进行游戏，虽然现在最新的游戏机都拥有专门的防锯齿技术，但是先不管技术上实现得怎样，高分辨率的好处都是其无法替代的，那就是更大的可视面积以及更清晰的纹理，用过电脑的人都应该有切身体会吧。但是不管怎样，对游戏机来说，各种防锯齿技术是很重要的，为什么？就因为其相对大很多的显示尺寸和低太多的分辨率。

另外一个令人讨厌的地方就是游戏机的记录方式。也许在XBOX所搭载的硬盘没有出现以前，没有任何一个游戏机的记录方式能令我满意。玩的游戏多了，更换记录卡成为一件很烦人的事情。如果碰上记录卡丢失或者出现故障，那更是令人欲哭无泪。以XBOX的工作环境为例，对游戏机来说，硬盘总比那一块块暴露在外的电路板可靠性来得要高，而且，从容量来说，硬盘的大小目前是各种记录卡所无法比拟的。当硬盘作为游戏机的标配时，其实际上是为玩家减轻了负担，另外，有如N64DD，当游戏机上面出现大容量的可写媒体的时候，往往会有精明的游戏厂商在这上面下功夫，推出相当有创新意识的作品，有个硬盘，说不定当年很多N64DD上面的创意就可以轻松实现了。

毫无疑问，游戏机的手柄已经进化到了一个很高的水平了，但是仍然有它自己的局限性。对FPS或者很多3D游戏（第一人称射击）等的支持无论如何都没有键盘加鼠标来得实在，再加上游戏机游戏以外的事情做得越来越多（至少目前厂商是这么希望的），所以游戏机的手柄（或者说控制器可能更好点）必将会有实质上的变化。

每个都买一台！！！

这不能不说是每一个电视游戏玩家的恶梦！！！对电脑来说，虽然各种配件令人眼花缭乱，硬件性能也是一日千里，但是电脑配件都有一个相对统一的标准，如果不合标准，那这个配件连用都用不起，同时，为了照顾到以前人们所设计的软件不被浪费，电脑的指令代码大都向下兼容，因此，在这方面，电脑拥有家用游戏机所无法比拟的优势！另外，不管是HP出的还是DELL出的或者


是IBM的电脑，虽然牌子不一样，但它们运行起软件来却是一样的！（当然速度有快有慢）而游戏机却不行，PS无法运行SS的游戏，就算是现在硬件最强大的XBOX都无法运行FC的游戏！从这点上来说，游戏机是封闭的，但是我们都不喜欢封闭，我们喜欢的是像电脑那样的开放式结构！但是从硬件上做到统一目前看来是不可能的，所以越来越多的软件商都选择了跨平台的制作方案，最典型的当数SEGA公司。当然这里面还有很多更深层次的原因，比如SEGA急着摆脱其严重的经济危机等等，（不过就凭SEGA现在的几个游戏的销量来看，它要成为软件商的No.1还差得远呢！）而且也并不是每个公司都是这样，比如CAPCOM就宣布只为任天堂制作其著名的系列游戏《生化危机》。这是很正常的事情，说到底，游戏软件商不过也是商人，当然是以赚钱为第一目的，外加现在这个游戏产业并不是十分景气的时候，自然是利益为先，甚至很多时候是No Money No Talking！总之这都要视软件商本身利益而定。不过，以后跨平台发布应该是大势所趋，众望所归，到时候，不仅仅是玩家们高兴，也许软件商们也会乐得合不拢嘴了。

到底选哪一个呢？

写这篇文章不过是想表达笔者自己对电脑和游戏机的态度，在这里并不是要硬性地取得一个结果，因为这是不可能的。不同的人有不同的爱好和需要，就算是同一个人，比如就说我自己，我的电脑虽然早已不是处于发烧的地步，不过就算是最新的电脑3D游戏它都能跑得很好，而且我的电脑照样还能看DVD，并且还能刻光盘、有扫描仪、有打印机、能一天24小时上网……这些都不是现在游戏机能做的，但是我还是离不开游戏机啊！实际上，我游戏的时间大部分都花在了游戏机的身上！

不知道各位有没有在50寸以上的电视上打过机？（街机不算哦^O^）反正我是玩过。家里的TOSHIBA梦剧场经常被我用来过过瘾，当然我知道这样对电视不好，不过大屏幕带来的震撼绝对不是17寸的显示器能够带来的，我发誓！就算你愿意花1万以上的RMB去买一台SONY或者三菱的21寸显示器，用来打游戏绝对都没有五六十寸的好电视配游戏机好！那东西对使用Adobe或者Macromedia公司的软件时的帮助要比玩游戏大得多，而且我还非常怀疑现在有多少人的电脑能在1280×1024、1600×1200或者更高的分辨率下流畅地运行最新的3D游戏！对于这一点，国外有人说过：你愿意付250美元买一台25寸的电视放在起居室里大家都可以看还是愿意花1千美元买一台最好一个人使用的21寸显示器，让东西看起来更精细但是更小呢？虽然有点夸张，不过还是比较形象的。另外，在电脑上要达到能流畅运行游戏（当然是指最新的3D游戏）的话，那你还必须在硬件配置上下很大的功夫，一款最新的显卡是肯定的，然后当然还要有一块高速的CPU，另外至少还要有大量的DDR一类的内存，高速的大容量硬盘也最好配上，为了有好的音效，一块优秀的声卡更能让你投入到游戏中！为了这些，你起码得多花8百到1千美元……不过这也最多在一年以内能够有限地保证你不必担心你的机器是否满足那些对配置要求越来越变态的游戏的最低要求！游戏机当然就没有这样的问题，最多300美元的机器，50美元的游戏，买回家就能玩了，而且你永远都不必要担心你的游戏机会跑不了最新的游戏！

不过就目前来说，电脑还有一个相当大的优势就是其网络能力要比游戏机好得多！用游戏机来上网或者进行网络游戏到现在来说对大多数的玩家都还是很困难的，而电脑上很多网络游戏都流行了好长一段时间了，比如说《Counter-Strike》（反恐精英）、《Unreal Tournament》（虚幻）、《Quake 3 Arena》（雷神），甚至是《Serious Sam》（英雄萨姆）等都是在目前的游戏机上无法好好体验的，所以像这样的游戏还是电脑的好！

结论

除去已经退出舞台的SEGA的硬件，现在市面上主打的是任天堂的GameCube（任天堂否认它是专为小孩子市场所设计的），SONY的PlayStation 2，它已经售出了超过2千万台，以及微软的XBOX，虽然很多人说它是一台电脑而不是游戏机！

如果你要问我整个游戏机市场能不能容下3台主机？这个我不能肯定，如果硬要我回答的话，我认为答案是否定的！SEGA的DreamCast是不是比SONY的PS要先进？是不是比PS要便宜？但是它的下场和PS是完全不同的。从目前看来，任天堂的机器看来的确是在北美比在日本更受欢迎，N64和NGC均是如此。NGC要在这次主机大战中取得胜利还有很多事情要做，不过很幸运的是，任天堂有自己的最大优势——它们做孩子们喜欢的游戏的能力要大大的超过其他厂商。不过就像老美的媒体所说的那样，任天堂必须谨慎小心地选择它的用户群，不然按现在的发展规律来看，任天堂是不会重现当年在家用机方面的雄风的。不知大家看懂这句话的意思没有？如果任天堂还是像这样发展下去，在主流游戏机市场它也许会永远是配角！我觉得任天堂还是专心去做GameBoy最好了！而老美也是如此说法：If not（指不改变其目前的定位），they will have to retreat to that insignificant market consisting of only the most popular and profitable console series of all time，the handheld Game Boy。

对于SONY的PS2，不管怎么说，它已经卖出去了2000万台，都算是一个不小的胜利，但是我觉得其内建DVD播放功能是一个失误——我始终都不喜欢那种在游戏机上加上其他杂七杂八东西的做法——但是请注意，我并不是说要像任天堂那样"保守"，我的意思是只要是用在游戏上的，那再多的功能我都不嫌多，比如硬盘、以太网接口等等。另外，PS2向下兼容的思想我很赞同，这不能不说是PS2初期很大的一个卖点。虽然作用不是太大，但是相信仍有部分存在的价值。对微软的XBOX来说，如果按照现在的设计思路不变的话，要在"XBOX2"做到这一点应该是十分容易的，看看现在的电脑就OK了。最后，对SONY集团来说，XBOX的挑战应该是最大的威胁，在这里我敢100%的保证SONY现在在进行PS2的换代产品的研制，在这里，我只能希望SONY不要重蹈当年SEGA的覆辙了。

对于微软，对于XBOX，惟一的问题是：任天堂了解游戏业，SONY了解游戏业，甚至SEGA也了解游戏业，而微软呢？或者说它了解家用游戏业吗？比尔为XBOX已经花了大笔的美元，不过我更不想看到整个XBOX都变成比尔为了进入游戏而付出的学费！我不是什么SONY"饭屎"，不过我的PS2上面有很多其他机器上玩不到的优秀游戏，而现在XBOX上的很多游戏我更情愿在电脑上玩——那些游戏鼠标加键盘比游戏手柄用起来更爽！

最终的胜利者

我不认为目前正在惨烈厮杀的PS2、NGC、XBOX之间的竞争会对现今的电脑游戏产生什么影响——除非微软买下所有的电脑游戏开发商，并让他们只为XBOX开发游戏。

对游戏机来说，我认为最大的胜利者是任天堂，不过这只是因为他们的利润是别的游戏厂商所无法企及的，可以说现在在游戏业能和微软玩钱的就只有任天堂一家。任天堂按照自己的思路和SONY和微软玩下去，既不会再像FC、SFC那样的大胜（在家用游戏机领域，掌机看来任天堂帝国短时间内不会遇到强劲对手），但也绝对不会和SEGA作伴。任天堂的思想对现在的游戏业来说本人觉得实在是太保守了，它没有当年像FC、SFC时代的那种霸气，甚至是放言做出对手在几年内都没法模仿的东西——今天的任天堂已经没有那种实力了！

对SONY来说，不管是人们把PS2当游戏机还是DVD，卖出去2千多万台这绝对是一大胜利。但是，这并不是说SONY已经取得了决定性的胜利，相反，SONY感到了前所未有的挑战和紧迫感。虽然SONY的头头脑脑们都在说微软不足为惧，SONY已经获胜，但又有很多时候都在说因为XBOX的竞争使得自己不得不考虑PS3提前推出的可能性！SONY在上一次的主机竞争中的确是赢得非常漂亮，但是现在的形势已经不再是仅凭一两家企业就能做出性能优异的主机来了，即使是号称"技术的SONY"也不行——SONY必须学会如何和别人分享劳动成果（举个例子，微软让Nvidia为其提供强大的图形芯片，主机才卖299美元的XBOX每台都要付给Nvidia 45美元，少一个子儿都不行，事情就是这样），学会如何从游戏业中进一步取得利润。游戏机是个很奇怪的产品，就算是它卖上1千万甚至是2千万台，都不足以帮助公司赢利或者大幅赢利，甚至还有可能亏大钱（比如SEGA），所以说，SONY要走的路还很长！

而微软，这个当今世界最大的软件商首次如此大规模地涉足硬件市场，但是谁也不敢小瞧它！看看以往微软辉煌的胜利！微软凭借其强大的技术经济实力以及在IT业呼风唤雨的地位，要想在游戏行业有个立足之地我想是没有什么问题的。国内有很多玩家对微软的XBOX很不屑一顾，认为那上面的美式游戏完全是垃圾，呵呵，请不要忘了，北美市场比日本市场还要大，而且就凭微软的实力，它要买下大部分的日本游戏开发商或者大面积的持股不是不可能的事情，只不过微软不是傻子，这样做是否有利可图他自己会算帐了。现在流行的是少花钱多做事而不是花大钱做少事或不做事，以后微软会不会买下一两个日本的游戏大厂还真是一件令人感兴趣的事情！

行文至此，该说的几乎都说了，我也累了。这样的问题是没有一个结论的，就像已经完全失败的DC在我们大家周围不是还有很多的拥护者吗？不过就我个人来说，给我300美元，我还是愿意抱一台XBOX回家，实在是没有游戏打了，还可以拆了主机换一些东西来用嘛！那个硬盘当活动磁盘多好的，哈哈！

体会

难得的春节假期就在眼前了，但是我却丝毫没有什么激动的感觉。也许年年如此，岁岁今朝，春节这个古老而传统的节日已经在我的脑海中蜕变成一种感觉，而不是实实在在用心体会总能找出新鲜感的事物了。联想到过去那些发生在春节这个时候不能够理解的事情，比如禁止燃放烟花爆竹，现在看来也变得能够理解了。时间似乎总是能够磨平一切棱角，如果不能理解的话，只好继续体会了……

本期的内容同以往有很大的分别，D·S专门花大篇幅介绍了Ghibli Studio和三鹰之森美术馆，如果仔细观察和体会的话，你会觉得这并不是在简单介绍可以满足游客新鲜感的地方，而是在陈述一段美妙而难忘的体会。也许旅游真正的价值并不在于游山玩水，而是在于一种与大自然的交流，原始而莫明的体会。即使是人文景观，也应该是寻找一种使心情得到放松的感觉吧……



C&A 动漫特工队



热血剑道漫画登场！
《旋风之橘》连载开始！



一直以来热血剑道漫画在日本都是热门漫画题材，如今又有新的剑道漫画登场了！这便是现在于《周刊少年SUNDAY》上开始连载，由漫画家猪熊忍（好奇怪的名字？）所绘制的《旋风之橘》了！故事讲述椿椿丘学园和律令馆高校在山樱市立综合体育馆举行了一场剑道友谊赛，比赛采用5对5的形式。在比赛中椿椿丘学园一直处于下风，一口气被对方的先锋击倒3名队员，最糟糕的是大家都不清楚己方的大将（第5名出场的队员）是谁！幸好副将柳田邦彦实力不错，开始追平比分，而就在此时，故事男一号主角立花橘来到，原来他就是椿椿丘学园的大将，不过他的体格如此瘦小，究竟有怎样的超能力呢？

连续几战之后，柳田已经非常疲惫了，最后体力不支败下阵来，终于轮到橘出场了！本来大家都对这个“秘密武器”抱有期望，但原来他只不过是一个刚刚才开始学剑道的新手！不过就在同学们心灰意冷的时候，橘又偏偏运用其不可思议的跳跃力和敏捷的动作击倒了对方的副将！这时，律令馆高校的大将终于上场，他就是过去3年当中在千叶县中学剑道界一直保持着第一位成绩的男子贤木君，到底橘会再次使用其“原始的本能”击倒这个强劲的对手，还是会被他狠狠地教训一顿呢？想知道答案的话便要去买小学馆的这本畅销的漫画周刊了，爆笑与激情的新春最强少年漫画！

可爱的小家伙们又来了！
《火腿太郎》电影第一弹！



◆加户亚依配音的AINCHAN。

◆矢口真里配音的GUCHAN。

◆MIKA配音的MERIKACHAN。

◆田希美配音的NONNPCHAN。

在日本超人气的《火腿太郎》，不仅主题动画极受欢迎，而且相关的玩具精品更是畅销全世界，占据了不少FANS的荷包！就连任天堂在去年4月21日发售的GB游戏《火腿太郎2》的年终总销量也高达42万套之多！由于该作品太受欢迎的关系，所以制作公司决定将火腿太郎搬上大银幕！而电影已经正式命名为《火腿太郎 火腿大陆大冒险》，相信FANS绝对不能错过！另外制作单位为了使这部动画电影更加卖座，还特别邀请“早安少女组”（MORNING娘）的分支——MINIMORI为动画中的新角色配音，请参看下面的对照图。



故事发生在某一天，火腿太郎它们偶尔发现了“火腿大陆”的入口，那里是一个世外桃源，所以火腿太郎它们便去进行探险。原来在火腿大陆上有4名向导精灵，它们为火腿太郎一行带来了不少方便。可是谁也没有想到，在火腿大陆的暗处正有一个大魔头蠢蠢欲动……

←乔装打扮的火腿太郎一行偶然发现了火腿大陆的入口。

←这一次的冒险中会得到哪些收获呢？

←骑在飞马上的火腿太郎相当有形呢！

←MINIHAMUS的Single CD已经发售了！

Focus 焦点时刻

宫崎骏的世界VOL.3

大师的创作总坛　Ghibli Studio

宫崎骏的世界创意空间无限，天上天下的事都有可能在他的作品中出现。这一次带着大家"朝圣"，一起到梦幻发源地——宫崎骏工作室Ghibli Studio，看看大师平日的工作环境吧。首要一提的是，这个工作室是现在日本首屈一指的动画制作单位，可以说是宫崎骏毕生的艺术结晶。自从1985年成立之后，GS共制作了12部脍炙人口的长篇动画电影。GS辉煌的历史相信不用太多介绍大家也都知道，但究竟那里是一个怎样的环境呢？

Ghibli Studio 1



外观 珍珠原色

Ghibli Studio 1的外观与一般的住宅没有什么太大的差异，不过当你走到屋后，就会发现这里与众不同的地方。宫崎骏亲自在屋后的墙壁上画了大树与飞鸟，连灯柱这些不起眼的地方都可以照顾到，画上了一只奇怪的青蛙。



独立式制作中心

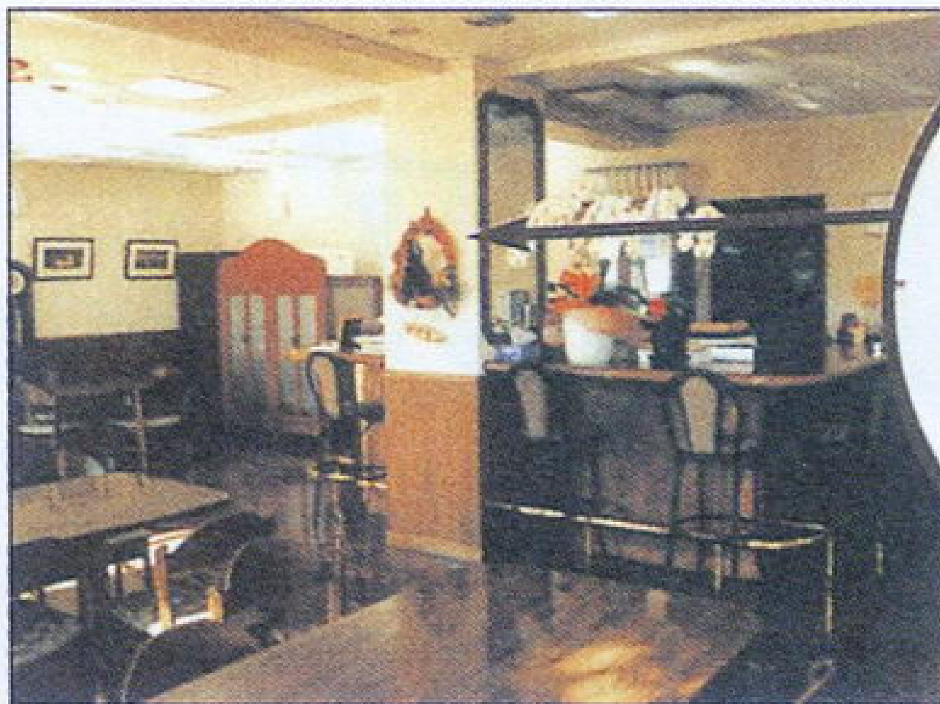
Ghibli Studio最引以自豪的地方，除了作品非常出色之外，就是完全独立式的动画制作（因为在日本许多大家所熟悉的动画名作都是由多家动画制作公司联合制作的，而GS却恰恰相反）。GS包括的两幢建筑物都是由宫崎骏自己设计，其中之一是标准的工作室，从原画草图到拍摄完成，整个过程一气呵成，是日本惟一一个独立式动画制作中心；其中之二为水彩绘图中心以及试片室，三鹰美术馆的水彩画都是在GS2完成的。

室内 暖色调

入口处有许多龙猫的摆设，可以看出龙猫已经成为GS的标志了。



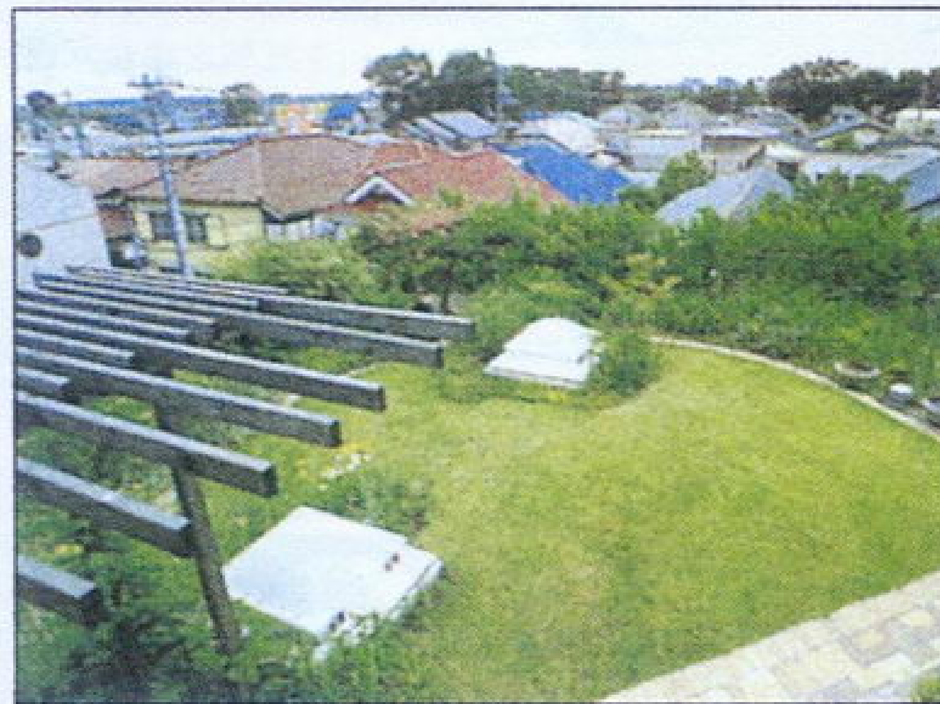
没走出两步便可以看到待客室，里面的装修很有日式休闲屋的风格。





挂在墙上的装饰物可是完全原创的呢。

顶层有一个小花园，如果感到累的话便到这里坐坐吧。





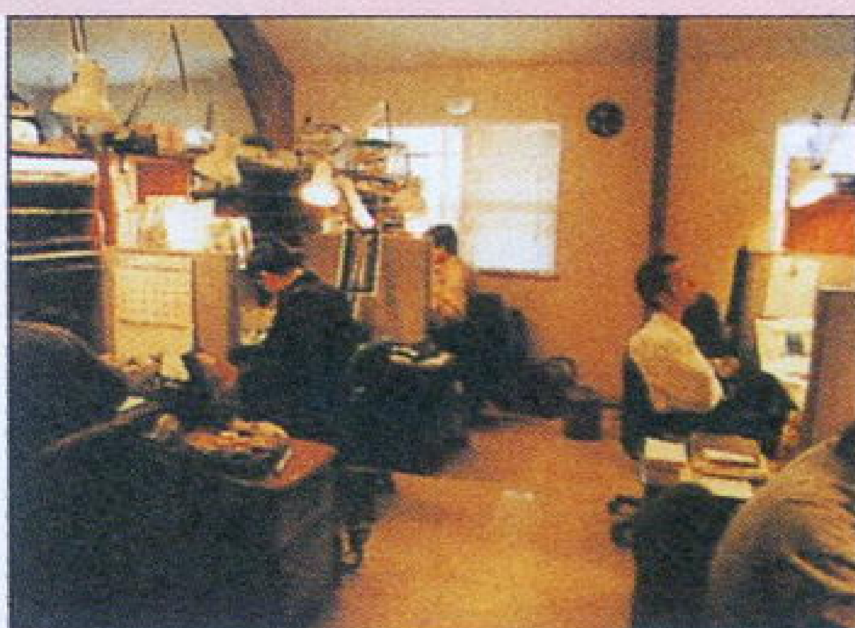
GS的员工有时要日以继夜地赶工，宫崎骏就会为大家做宵夜（很感动），还标出菜名！？

宫崎骏的工作台上摆设不多，地球仪、煤炭小鬼和香烟就成为最佳的"减压道具"。

Ghibli Studio 2



GS2中有宽敞的待客室，不过在这个小小的休息室中竟然摆满了动画精品，一样令人触景生情。



员工正在2楼聚精会神地画画，这场景让我想起了高考时熬夜的痛苦经历。



GS2虽然没有壁画，但外观比GS1还要独特，甚有美术风格。

小知识 "Ghibli"名字的由来

大家看到"Ghibli"这种拼写方式，应该差不多想到是英文单词。不错，Ghibli其实是意大利一架飞机的名称，当年宫崎骏见过那架飞机之后非常喜爱，所以一直都牢记在心。后来宫崎骏知道Ghibli有着"沙漠的风暴"之意，十分吻合自己想在动画界卷起旋风的理想，于是就把工作室定名为"Ghibli Studio"。

主题馆 GUIDE

宫崎骏手绘美术馆草图

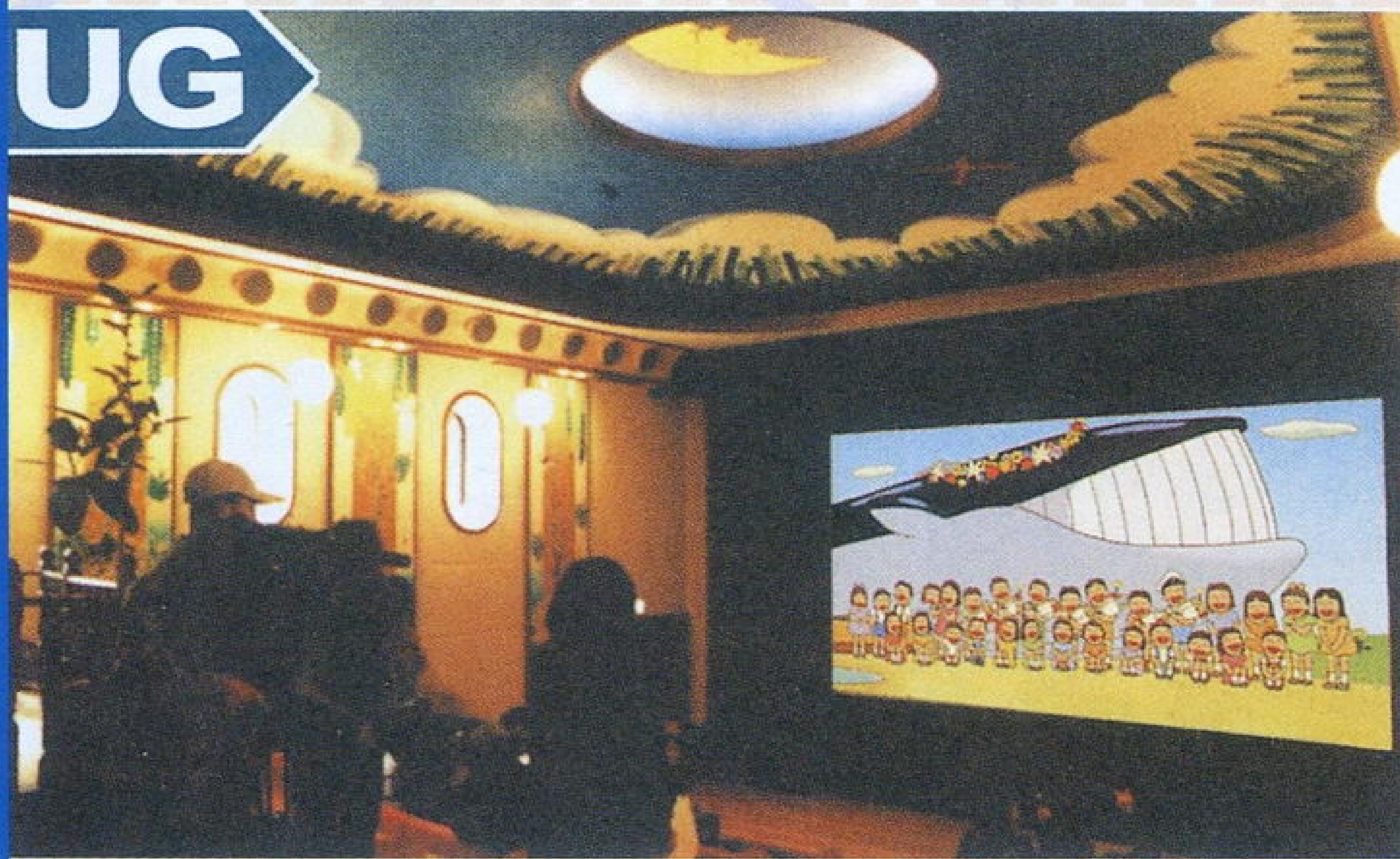
超级接待处
猫巴士站
动画制作示范
复刻放映间
机械兵
ジブリの森の美術館
迷你影院
古典走廊
琉璃角落

↑三鹰之森美术馆实景。

宫崎骏幻之乐园 三鹰

每个喜欢宫崎骏动画作品的人可能都会有这样一个愿望，能够亲身到收藏所有宫崎骏动画历史的博物馆看看，而修建于日本东京三鹰市的“三鹰之森美术馆”就是FANS心中的圣地。也许你不可能现在就去一睹它的风采，但是只要有这样一个心愿，就总会有实现的那一天。

↓现在正在播放的动画，名为《捉到了鲸鱼》。



迷你影院

这是一个色彩缤纷的迷你影院，大约可以容纳80名观众，定期播放Ghibli Studio的短篇动画。片中的画风淳朴，故事简单可人，细细欣赏便能体会出生活的本质，已经迷倒了不少大人和孩童。

超级接待处 G/F

G/F 是留给游客第一印象的地方，当然在设计上马虎不得，所以制作单位才专门“请”来了宫崎骏作品中的超人气角色——龙猫前来助兴，看着它一脸严肃的样子，就让人觉得滑稽。

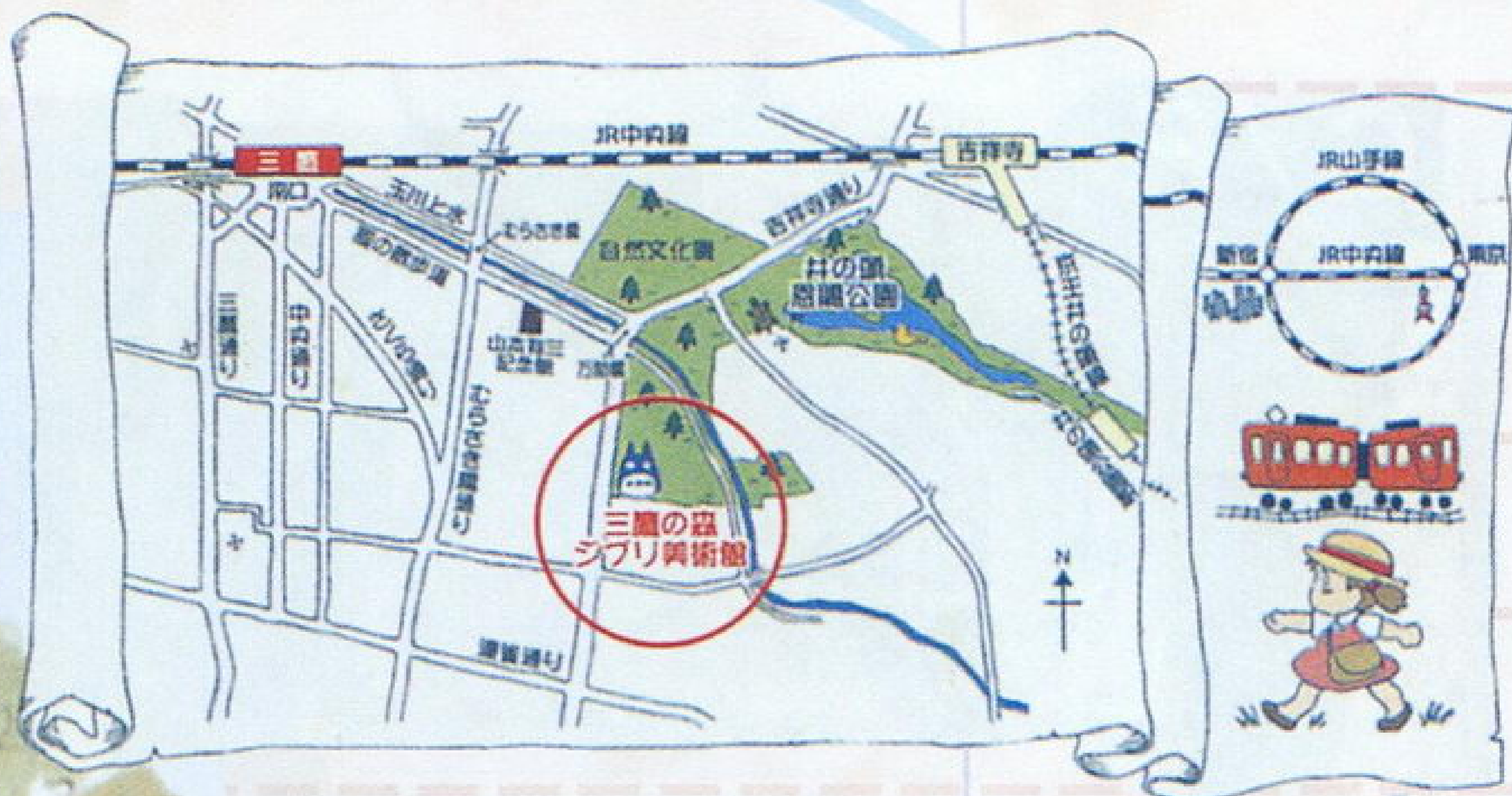


如果说江户东京建物园（为宫崎骏创作《千》时提供灵感来源的主题公园）将《千与千寻的神隐》之世界观大致重现的话，三鹰之森美术馆的开幕，就可以看作是宫崎骏世界的实体化。里面有1：1比例的《天空之城》中的机器人，真正可以让小朋友乘坐的猫巴士，摆满宫崎骏大师原画的工作室等等，这些对于喜欢宫崎骏动画作品的FANS，简直就是梦想的天堂嘛！

礼品商店

后花园

咖啡屋



三鹰之森美术馆简介

三鹰之森美术馆，位于东京三鹰市井之头恩赐公园，是德间书店、Ghibli Studio、三鹰市政府以及日本电视台联合投资修建的，于10月1日正式开幕。这个美术馆已经成为近期最热门的旅游景点。除了因为这里很有新意之外，每天只限2400人参观也是该美术馆难能可贵的地方。早前三鹰之森美术馆已经宣布今年的入场券已经有一半预定出去了，所以想要如期参观的话，可要提前预定入场券啊！



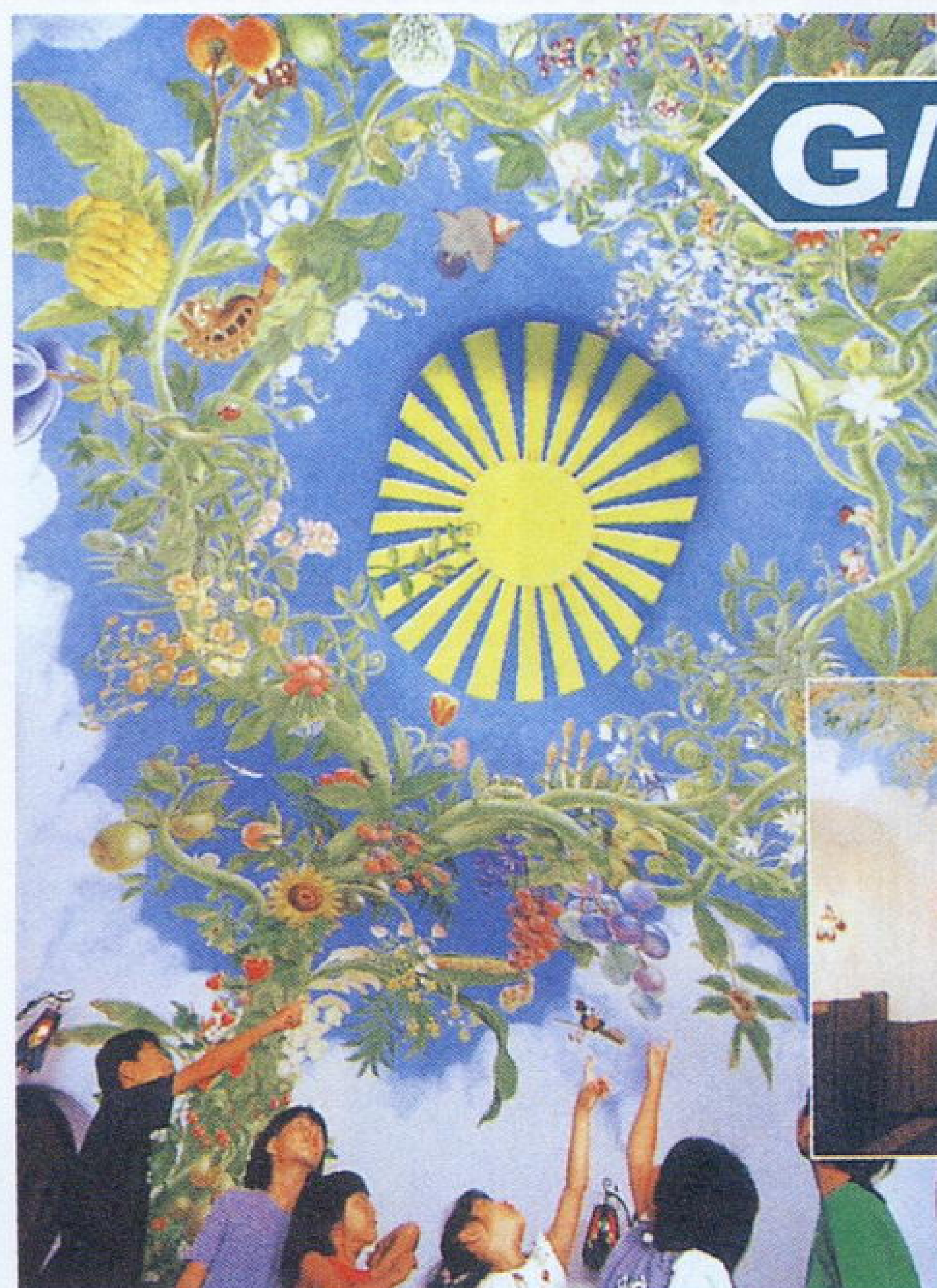
旅游指南

三鹰之森美术馆的入场方法采用日时指定预约制，游客必须先到Ｌａｗｓｏｎ便利店买票，或登陆ｗｗｗ．lawsonticket.com 预定入场券，费用为大人1000日元、中学生700日元、小学生400日元。由于入场券太抢手，现在去日本的话，也不可能在3月之前进入美术馆了。

前往方法：搭乘JR新干线到三鹰站下车，然后从南出口出站，转乘专车（车费约220元人民币）便可直达。

之森美术馆

G/F 好漂亮！神奇的天花板



看到过接待处的龙猫之后，沿路走到尽头就会发现美术馆真正的入口，在这里透过玻璃窗不但可以欣赏到美术馆的整个风貌，就连室内的装饰用色都十分考究。



哇，太美了！天花板上描绘出的图案简直像真的一样，对于那种触手可及的感觉，也许有个大人像个孩子一样跳起来也不会有人觉得奇怪吧。

琉璃角落

虽然馆内有非常浓厚的古典风格的电梯，不过游客都宁愿选择走楼梯，因为走廊和旋梯的两旁有许多印有宫崎骏动画作品中著名角色形象的彩绘玻璃，这些美丽的玻璃窗连成一体，简直就是琉璃宫殿！

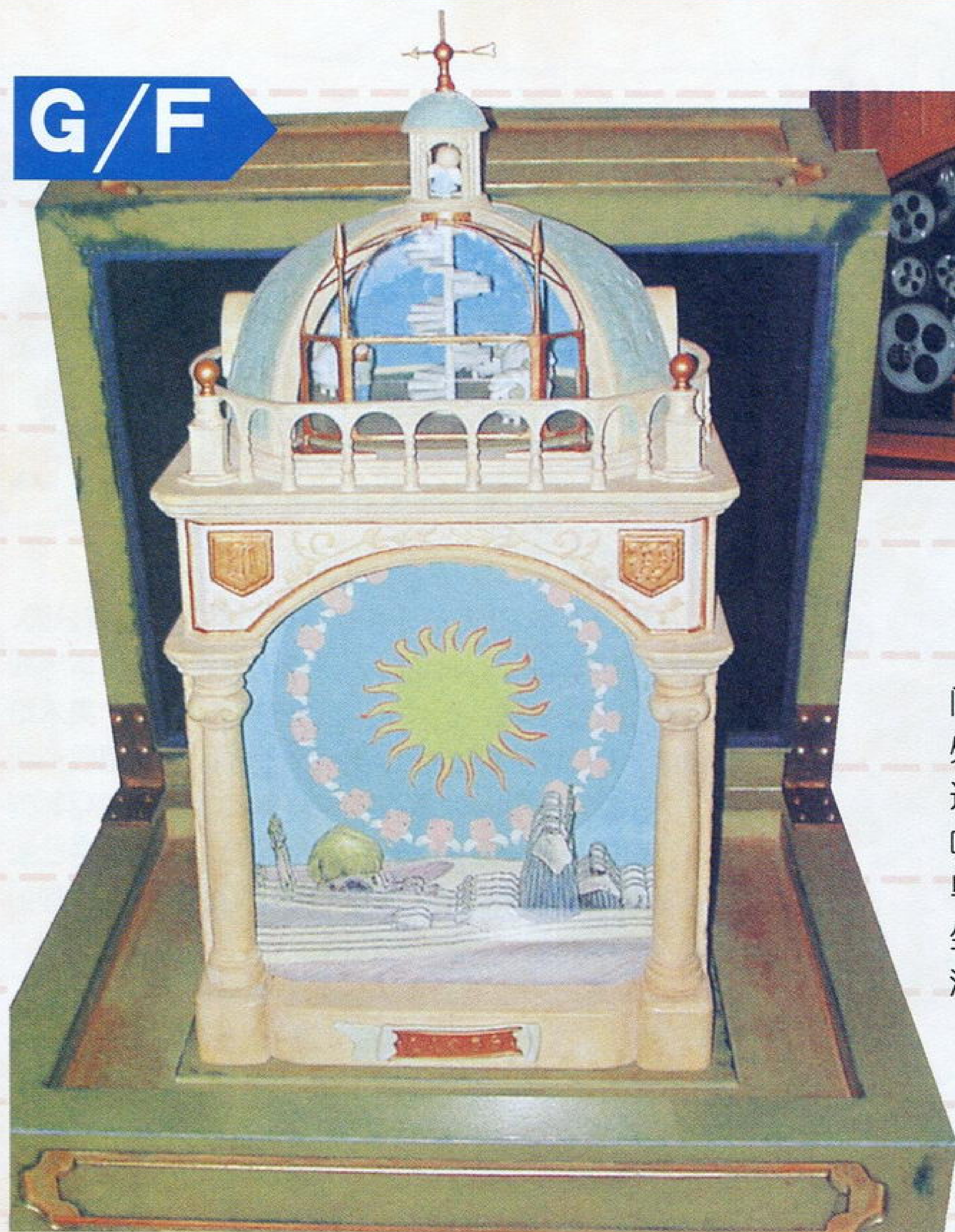






美术馆内有许多这样的古典派走廊，如果每走一步都留心观察的话，就仿佛置身于时空历史的长廊中，但是有些人却说这里同《千与千寻的神隐》中的油屋非常相似，真的吗？

G/F



复刻放映间

G/F 这个区域的精髓，就在于这间介绍动画放映历史的房间。房间内设置了多部代表着不同年代的影片放映机，非常有趣。如果不是亲自去看一看的话，真不知道竟然有这么多种！？但想具体了解的话便要花上一段时间了。

咖啡屋



在美术馆空间构造上与接待处遥相辉映的是这间很有特色的咖啡屋，参观完毕之后，不妨就坐在这里喝一杯浓香的咖啡。

1/F

动画制作示范间

共有5个动画制作示范的房间全部设于美术馆1楼，专门负责向游客介绍动画诞生的过程，墙壁上也贴满了宫崎骏的原稿。如果是FANS的话，相信在这里待上一天的时间也很有可能不够用吧。



1号房间



宫崎骏构想间，动画理念“聚集”的地方，墙壁上贴满了还没有成型的草图。

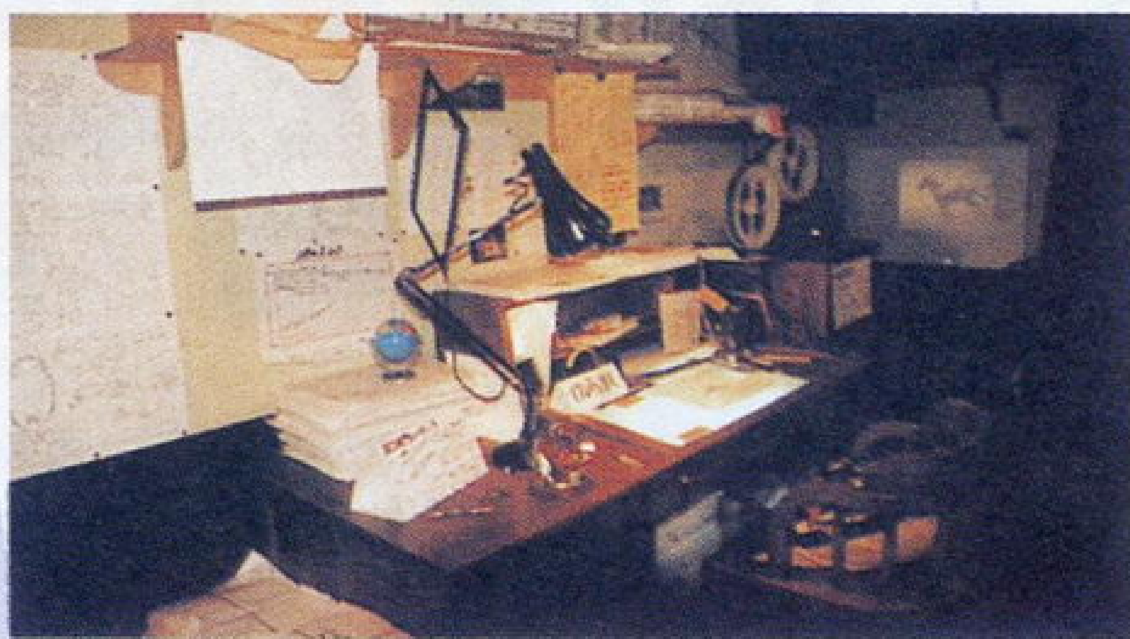
这是其中最突出的一张。画的是还从来没有在宫崎骏的作品中出镜的怪兽，细心一点不难发现这幅原画的背景有些《风之谷的娜茜卡》、《龙猫》等作品的特色。

2号房间



宫崎骏编剧间，虽然表面上看起来比较杂乱，但是那些书本上记载的说不定正是动画制作者心目中的“圣经”呢。宫崎骏的作品想象力总是天马行空，没有什么拘束感，想来同陈列在这里的这些珍贵资料应该有点关系吧。

3号房间



作画间。设计好剧情之后当然要投入人物和场景的制作当中了，原稿一般要求都要逐格勾勒出清新的线条，所以一部动画往往要画上10多万张原稿，当然有许多GS员工会为宫崎骏大师帮忙了。

4号房间



上色间。整理好原稿之后，便需要逐一仔细地进行色彩的搭配，接着小心翼翼地完成整个上色的工序，而这一部分的任务差不多都是由GS的员工负责完成的，宫崎骏大师只需要点拨一下就可以了。

5号房间



拍摄间。完成好原画之后，便需要逐一拍摄成菲林，再经过剪辑之后，一部动画就算初步完工了。看完整个动画制作的过程，就可以来到一间陈列着GS作品故事版块的房间，游客在这里可以随意翻看这些珍贵的资料。

特稿《宫崎骏的世界》连载结束，谢谢观赏！

读编往来



栏目主持：纱迦
友情客串：阿修罗
多边形

虽然现在过年的气氛越来越淡，但过年还是一件很值得高兴的事情，在此先祝大家春节快乐，玩得开心，玩得舒心！

编辑部收到的贺卡依然呈几何级数递增，纱迦的桌子上有一大摞贺卡，其数量之多已经影响到了本人的正常工作。不过每天工作累了的时候，拿起来看看，疲劳顿时就不翼而飞了。本期调查表的奖品是由众小编敬书的新年贺卡，也算是我们给大家的真情回报吧！只是限于时间和精力，不能回给所有的读者，在此表示歉意。

告诉大家一件喜事，下一期，也就是我们的4月A杂志，将公布两个大奖的中奖名单，一个是我们的半月刊集刊标活动，一等奖的奖品是一台GBA，此外还有15个二等奖和20个三等奖；另一个就是万众瞩目的玩家贴心奖的第一期了。到底哪位幸运儿能够圆梦呢？

请大家一定不要错过下期杂志！

编辑部的故事·外一则

清晨的阳光射入房间。若不是桌上放着两台PS2，谁也认不出这就是《游戏机实用技术》众小编的"驻地"。此时正值睡觉的黄金时间，众小编正躺在床上埋头苦睡，充分体现了"一日之计在于晨"的古训。不过这时有一个人起床了，视之，乃是"忝居""硬件道场"和"游戏动漫园"两大栏目之位的D·S也。只见他轻手轻脚地从床上爬起来，使出一套踏雪无痕的轻功飞入盥洗间，整个过程没有发出一点声音。看来他生怕吵醒了各位正在与周公亲密接触的同事，所以动作如此之轻——呜，多么伟大的人格，多么高尚的情操呀！有室友如此，夫复何求！

很快D·S已经是打扮一新了，而其他人依然熟睡。D·S来到ACE飞行员的床头，对着朝阳伸手、看表，离上班时间还差10分钟。D·S看看正在熟睡中的众人，嘴角忽然露出一丝不易察觉的微笑。然后他轻轻地开门、关门，然后绝尘而去。

D·S刚走，本来正在熟睡中的众人突然全部坐了起来。ACE飞行员问道："你们不是在睡觉吗？"众人答道："帮主，我们都在装睡呀！""D·S真没叫我们？""没有呀！""还有几分钟？""8分钟！""没义气呀！"众人一边狂骂一边急忙穿衣整容，然后飞快地向编辑部跑去。此时的D·S正泡着茶，在心中默默地进行着火箭发射前的倒计时。

编辑部新来一小编，名叫阿修罗。此人生平最爱者有二，一为SNK，二为王菲。对他本人无礼，他倒不介意，只是如果有人敢对SNK或王菲不敬，那是头可断，血可流，一定要据理力争到底的。此人还有另外一个习惯，自己年龄不大，却动辄以"老夫"自居。一日众人晚餐，一小编说起一趣事：该小编初中有一同学，笑声极似街机《三国志》的许褚(就是第三关新野那关许褚刚出来时的那种笑声)。结果一日与该同学同去街机厅，该小编现场示范，果然与之无二。那同学一听大悦，当场就笑了起来，结果引得全室皆惊，更有人上来要求签名留念，还特别说明就签"许褚"二字。众人听到这里，无不大笑，一室粲然，其中以阿修罗笑得最为厉害，其笑声与许褚比起来可谓一时瑜亮。倾刻，笑毕，众人方欲进食，阿修罗突然来了一句："对不起，老夫失态了。"可怜众小编多是一口饭还未咽下肚，听到此话无不捧腹喷饭。更绝的是一位老兄突然从内室冲出来，连声追问："在哪儿、在哪儿？"众人不解，问其故。他回曰："刚才不是有人说什么'师太'(失态)吗？"众人皆倒。从此阿修罗多一外号，就叫"师太"。

广东佛山的黄智锦：(本期您最喜欢的内容：《MGS2》剧情攻略；本期您最不喜欢的内容：《MGS2》剧情攻略)写得如此凄美动人、赚人热泪、感人肺腑、哀怨缠绵、绘声绘色、活灵活现、荡气回肠、绕梁三日，教我如何不爱它！害得我流了一地口水。

我只是有些奇怪，因为抽奖的人并不是SOLIDUS GOUKI……

湖北武汉的谭枫：唉，可悲啊！我第一次寄信就是把贵刊的6期调查表一起寄了出去，用的是我珍藏了两年的40分邮票。事后便大哭了一场，知道为什么吗？邮件60分才起邮。

在此再强调一次，邮寄我们的调查表贴60分的邮票就可以了。因为最近还可以看到不少读者依然贴的是80分的邮票。

长春市的王恒佳：没有光碟也无所谓，有个性，保留一点维纳斯之美。

这位读者倒是有些与众不同，不过这次咱们的3月AB合刊要送一张精彩的VCD，看来要令你失望了。

浙江宁波市的林升贝：(在游戏中您最喜欢的美女、帅哥及情侣)尤娜、追踪者、斯考尔夫妇。

……在怪物里，追踪者的确算一帅哥。

北京的李栋：大学TV游戏玩家多于高中，甚喜，有同窗游戏名言几则如下："生命诚可贵，爱情价更高，若是为游戏，前者得保留，后者马上抛。"引用——有什么样的经济基础，决定有什么样的上层建筑。从GOLD和HP方面细想。(版面甚小，不能尽吾之文采，可叹哪！)未完待续。

马克思主义是放之四海而皆准的真理，看来你已经在漫长的黑夜中隐约地把握到了游戏明天的脉搏。速写续作。

最强之拳

编绘：哈尔滨·王霏

这是一份紫枫秘藏的超短篇故事画稿，创意、画功都相当不错，只是限于篇幅一直未能登出。这次借合刊之机终于有机会将其登出，也算是给作者的一份新年礼物吧。请大家接着往后看。



邮购信息

目前杂志社除了总第9～10期、总第31期、总第36～49期以外，所有杂志都已售空，请注意不要再汇款邮购没有的杂志。其中总第9～10期定价为12元，总第31期、总第36～49期定价为8.8元。邮购地址是**兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社**，邮编**730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，注意一定要写上**邮编**。最好还要留下自己的**联系电话**，这样万一出了问题也便于联系。



来自抽奖玩家的呐喊

天津兴河里的钱维量：如果我中了奖，我希望要一台XBOX和一张《MGS2》限定版。然后我就去卖掉XBOX，换回PS2+GBA，卖掉《MGS2》限定版，换回《MGS2》+《最终幻想X》。完美作战计划呀，啊啊啊……

一位匿名的读者：（您有什么心里话想在“读编往来”里发布？）中奖的兄弟姐妹们，我……恨你们。

某读者：不要让我中奖，千万不要！万一不幸中奖的话，就送我一台PS2加《MGS2》吧。PS2就要行货的30006型吧，因为这种型号不需要另配电源，很适合国内玩家，而且还有中文说明书，不过又听说行货机不对应水货硬盘，所以……（以下略327字）

上海虹口的裴赟：

实用技术真有心，送出奖品极贴心。
一卡寄出心跳急，能否中奖无信心。
翘首期盼新主机，日思夜想瞎操心。
中或不中是天命，不如抱以平常心。



下期将公布两个中奖名单，一定不要错过哟！

游戏的变态玩法

自从开展了对游戏的变态玩法的调查之后，引起了各地玩家的强烈反响。不过有不少读者对“变态”二字表示不理解，并有很多读者表示自己一切正常，所以无可奉告。其实我们所说的变态玩法指的是一些比较另类的、非常规的玩法，以下列举了几位读者的变态玩法，大家一看便知。不过为了保证不再产生歧义，从这期开始，这个问题改为“你有哪些游戏的有趣玩法”。

广东新会的凌协安：玩《拳皇》时只按A、B、C、D四个键进行游戏。

用这种玩法的话，应该是大门或陈可汉最强吧？以前在街机上尝试过玩《三国志》不按拳键通关，要攻击敌人只能骑马或者是按下＋跳撞人，最后用关羽依然通关。

广西南宁的刘洋：一边吃饭一边玩，只有升一级或是过一关时（总之自己给自己定一个目标）才吃一口饭，达不到目标就只有——活活饿死……

这种精神可以和古代的“头悬梁，锥刺骨”相媲美，不过我很想知道你玩游戏是不是这样玩的。不要告诉我这只是你给大家的建议……

合肥绩溪路的程虎：买了不玩。

这恐怕算是游戏变态玩法的最高境界了。

GAME全明星生日表（2月6日～3月5日）

生日	姓名	初登场作品	生日	姓名	初登场作品
2月6日	西格飞	《魂之利刃》	2月16日	诺艾尔	《星之海洋2》
	索菲娅	《斗神传》		李烈火	《幕末浪漫 月华的剑士》
	神宫寺三郎	《侦探神宫寺三郎》	2月17日	怀特	《豪血寺一族》
2月7日	艾莉丝	《最终幻想Ⅶ》		伊达昴	《雪割之花》
2月8日	沃尔夫	《VR战士》	2月18日	神无月志保	《欢迎来到咖啡屋！》
	香坂绘璃香	《银河少女传说悠娜》	2月20日	杰夫里	《VR战士》
2月9日	托马斯	《死亡之屋》	2月21日	三月静香	《下级生》
	KILIK	《灵魂能力》	2月22日	希德	《最终幻想Ⅶ》
	辛茜娅	《皇牌空战3》		嘉神慎之介	《月华的剑士》
2月10日	卢卡尔	《格斗之王94》	2月23日	霞	《死或生》
	小偷	《龙与地下城》	2月24日	白雪美帆	《心跳回忆2》
2月12日	布兰卡	《街头霸王Ⅱ》	2月27日	远野杏子	《东京魔人学园剑风贴》
	柏木明日香	《黑之断章》	2月29日	风间苍月	《侍魂》
	雾岛恭子	《V.G.2》		普瑞茜斯	《星之海洋2》
2月13日	夏尔米	《格斗之王97》	3月1日	春丽	《街头霸王Ⅱ》
2月14日	永濑丽子	《山脊赛车3》	3月2日	真田香织	《月华的剑士》
	肯	《街头霸王》	3月3日	馆林见晴	《心跳回忆》
	鮎原夏	《私立正义学园》		李红兰	《樱大战》
	猿飞加乃	《战国美少女绘卷 春风之章》		波多乃神奈	《YU-NO》注
	黑须淳	《女神异闻录 罪》		风间醍醐	《私立正义学园》
2月15日	天城小次郎	《EVE》		吉川绘里	《久远之绊》

注：本游戏的全称为《为这世界高唱爱之歌的少女YU-NO》，感谢D・S友情提供。

总第四十八期读者调查表抽奖名单

广西	赵辉	重庆	郑彬	广东	谭文超	陕西	马琳	广西	丘悦
广东	林志阳	湖南	刘阳	广东	谢志君	湖北	俞钦明	黑龙江	董鸿鸣
辽宁	苑博	北京	冯轲	河北	吕杰	湖北	潘苗志	海南	邱庆权
广东	林伟锋	广西	王佳	江西	李钢	广东	冼善智	安徽	孔军
江苏	詹世鸣	山东	张兴泉	湖北	张麒	湖南	吴翔	广西	覃嘉
湖北	陈阳	河南	李逸航	江西	万俊	广东	陆璐	湖北	谢凡
江苏	周晔	湖北	陈鑫	浙江	李鸣雷	广东	黄兆敏	陕西	王超
广西	欧斌	江苏	曹朕阁	山东	董心毅	黑龙江	尹然	湖南	王晟
陕西	赵宇	四川	许兴中	广西	黎平	浙江	施侃	湖南	文少杰
天津	王晓龙	广东	李景恒	福建	卓林璐	广西	陈汝康	上海	孙磊

本期读者调查表抽奖的奖品是由众小编敬书的新年贺卡。

玩友心声



上海毛豆：记得我在读高职的3年里，由于课程不是很紧，于是同学们在一起经常谈论一些游戏方面的问题，就好像你们编辑部里进行的游戏对比，这在我们班也是常有的事情，好像除了学习之外就是玩游戏，有时还会闹得翻脸不认人。

在某一天的下午，我和几个好友正在班级议论应不应该去买一本《永恒传说》的攻略书，这时一个绝对支持《心跳回忆》的"变态者"冲了进来，上气不接下气地说："我……我看见书店里有一本叫什么'游戏机'的书，是全彩页的，而且上面有你们要的攻略，写得也十分详细，不过要12元人民币。"于是一放学，大家一口气冲向书店，不知道为什么，我们连看也不看就买下了。一翻，第一眼当然是看"攻略透解"栏目，当时我整个人都傻掉了，站在那里像一个木头人一样。攻略上的4个游戏我是同一天买的，第二天就拿到了4个游戏的攻略，真是乐不可支。我把你们的书往天上抛了好几下，所以朋友总说我乐起来像个精神病。现在想起来还真可笑。

我总认为自己是一个不爱看书的人，不知从什么时候起我发现自己迷上了你们书中的"游戏情报站"和"黄金眼"，特别是前者的文章内容，让我能时刻知道关于一些游戏方面的情报，而且渐渐地能够看懂。经过时间的证明，我有了收藏这本书的念头，而后来的半月刊更加让我坚定了我的想法。从第30期开始，我没有再买别的书，如今的我好像已经被这本书困住了。前不久发行的"3周年"我差点没买，也许没注意。我看到这本书的第六页时，就忍不住想给你们写信，让你们知道在上海有一个支持你们的书迷朋友。说心里话，我很欣赏你们的工作，该干活的时候干活，该玩的时候玩。而且有一点我要告诉你们，自从看了这本《游戏机实用技术》后，我也变得爱看书了，是你们的书引导了我，在这里我十分感谢你们。以上这些是文章的中心，也是我写信的动力！

最后再一次感谢你们能为我们这些喜欢和支持你们的玩友做出这样的好书，希望《游戏机实用技术》更上一层楼，越看越喜欢，THANK YOU VERY MUCH。

读者给我们的来信有很多种，纱迦最爱看的就是玩友的心声。不少素不相识的朋友，就好像在给一位阔别多年的童年好友写信一样，把自己的心里话都一五一十说给纱迦听。看这种信的时候，真的很感动。虽然限于各方面的原因，这些信中有一大半都很难出现在杂志上，但纱迦把这些信都珍藏在自己办公桌右边的第三个抽屉里，夜深人静的时候拿出看一看，心里就像有一股暖流似的。书是人类进步的阶梯，如果是我们的杂志使你爱上了读书，那也算是功德无量了。今后还会考虑节选刊登一些这样的来信。

游戏广告 广西覃健

今年过年不收礼，收礼只收PS2；有了PS2，他好，我也好；自从有了PS2，我腰不酸了，腿不痛了，只是手指有点麻；有了PS2，我不再往厕所里跑，我专往电视机前靠；有了PS2后，嘿，还真对得起俺这双眼！

致尤娜·《流星雨》改 黑龙江翟瑛玮



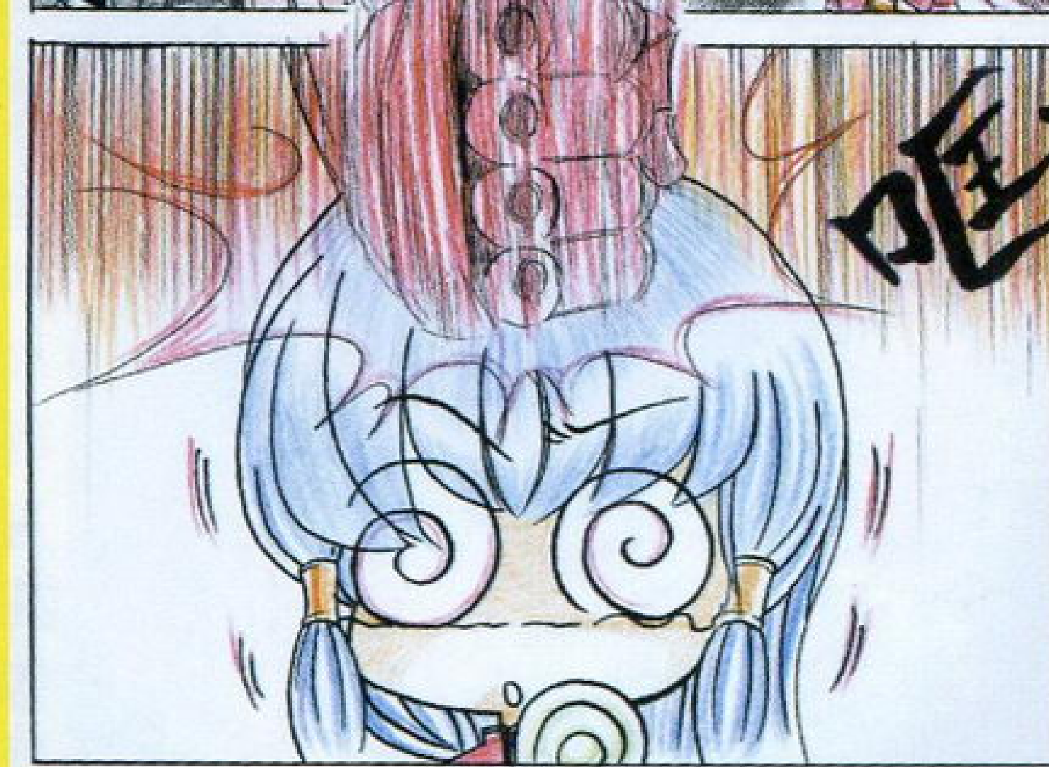
最终幻想的天空，真的让我感动。
我在电视前，为你布置一片天空。
不让辛赢我，摆平所有困惑。
祈之子的梦，全部都交给我。
牵你手，跟着我走。
泰达帅又怎样？你有了我
再也不会迷失方向。
陪你欢笑和哭泣在这条爱河里，
让你温暖地靠在我肩上，
要你相信我的机（PS2）只肯为你开
你会看见幸福的所在！
有了你在身边，我永远不会老，让我分享你眼中的泪光！

高三开机不容易，爸妈老是发脾气，偶尔两人打麻将，才能拿来爽一爽。







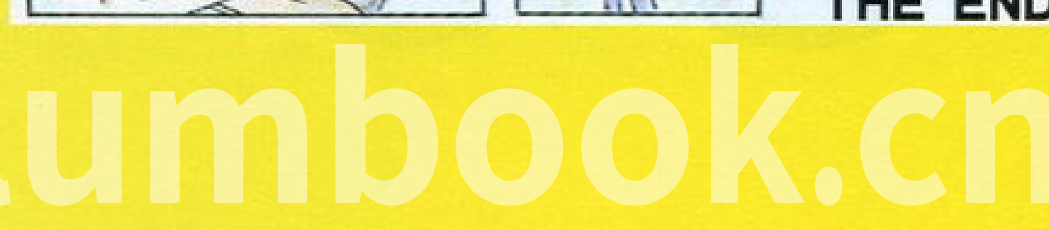








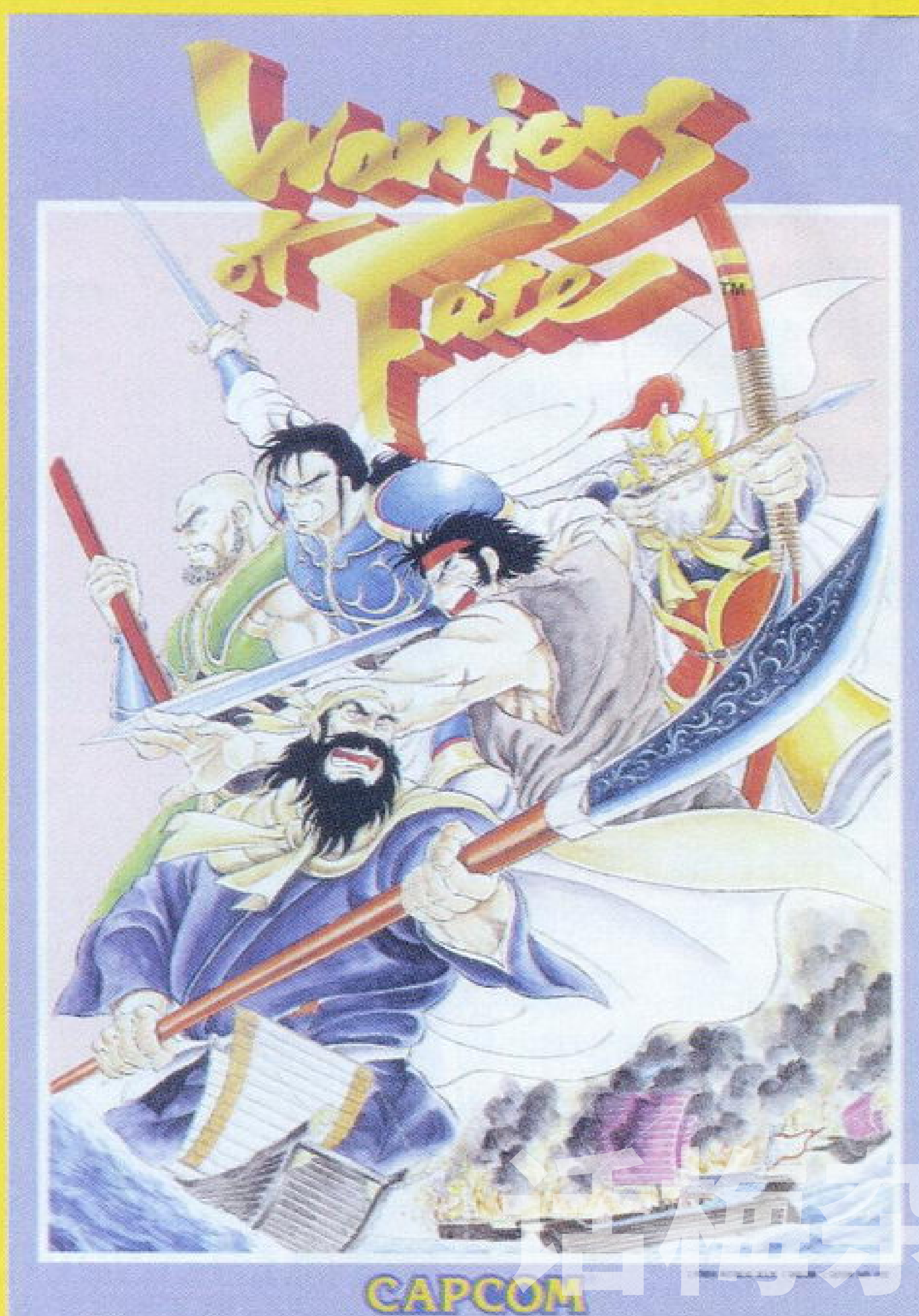




读编往来

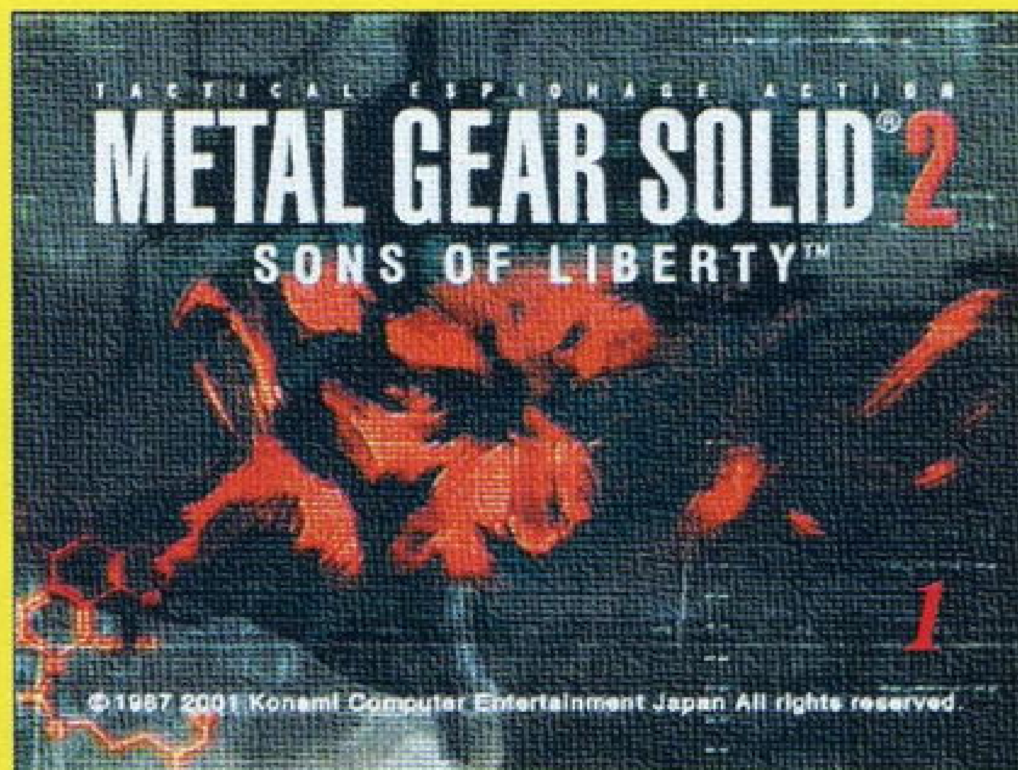
下面这两张图，是当年红透半边天的街机《吞食天地II》的美版宣传海报。这两张图中，有七处不同的地方，大家有兴趣的话不妨找找看，答案将在下期公布。





众小编桌面大竞猜

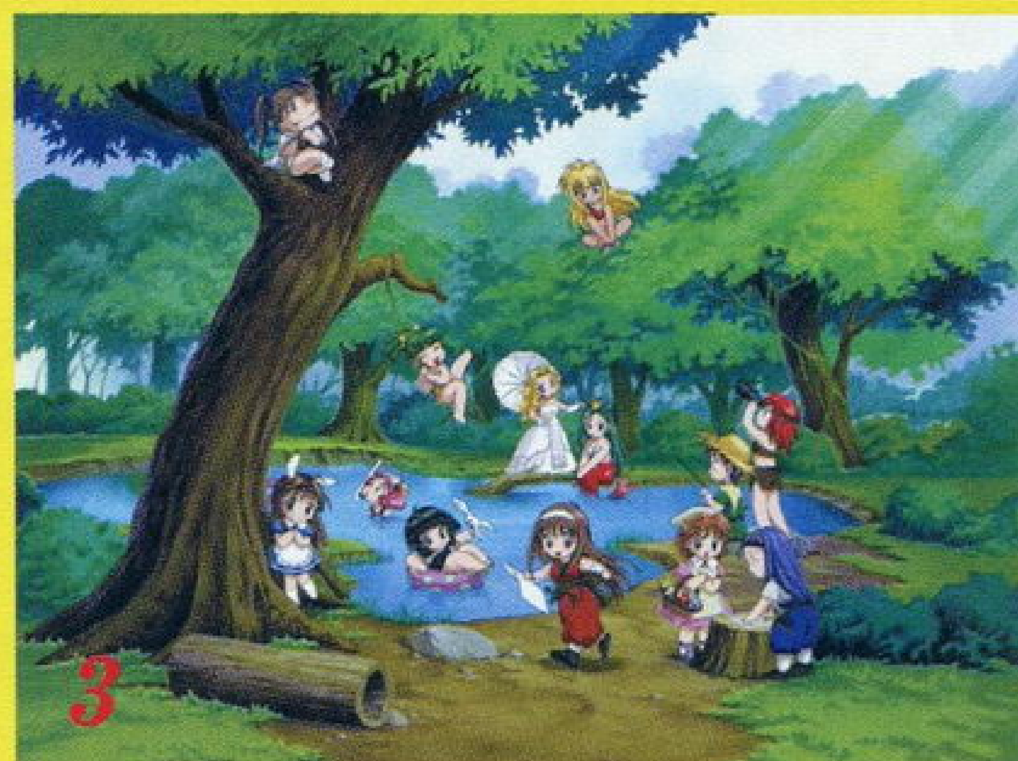
众小编每天看得最多的东西，自然就是电脑的屏幕了，因此桌面是非常重要的。一张精美的桌面不但看起来心旷神怡，在工作时还能起到缓解疲劳、清热提神的作用。同时从桌面上还能看出一个人的审美观和价值取向，从而有助于更深入地了解这个人。大家是不是都很想知道各位小编的桌面都用些什么图？为此在午饭后特派员碧也绯红对大家的电脑进行了突击检查，果然找到了不少好料！大家不妨把这些桌面和众小编来个对号入座，答案就在读编往来里找。



这张图很有印象吧？没错，图中的这位正是KONAMI大作《合金装备》中的主人公Solid Snake。这个桌面的主人今年整整一年就换过一次桌面，看来他对这个游戏真是情有独钟。到底会是谁呢？相信只要买过这几期杂志的朋友心中，早就已经有答案了。好了，让我们换下一位！



F-14。美国制多用途舰载战斗机，最大航程3220公里，最大起飞重量33724千克，巡航速度741～1019km／h，采用两F404-GE-F1D2无加力式涡轮风扇发动机。相信大家都已经知道它的主人是谁了。此图来自NAMCO《皇牌空战4》官方网站，该网站定期更新，有兴趣的玩家不妨去逛逛。



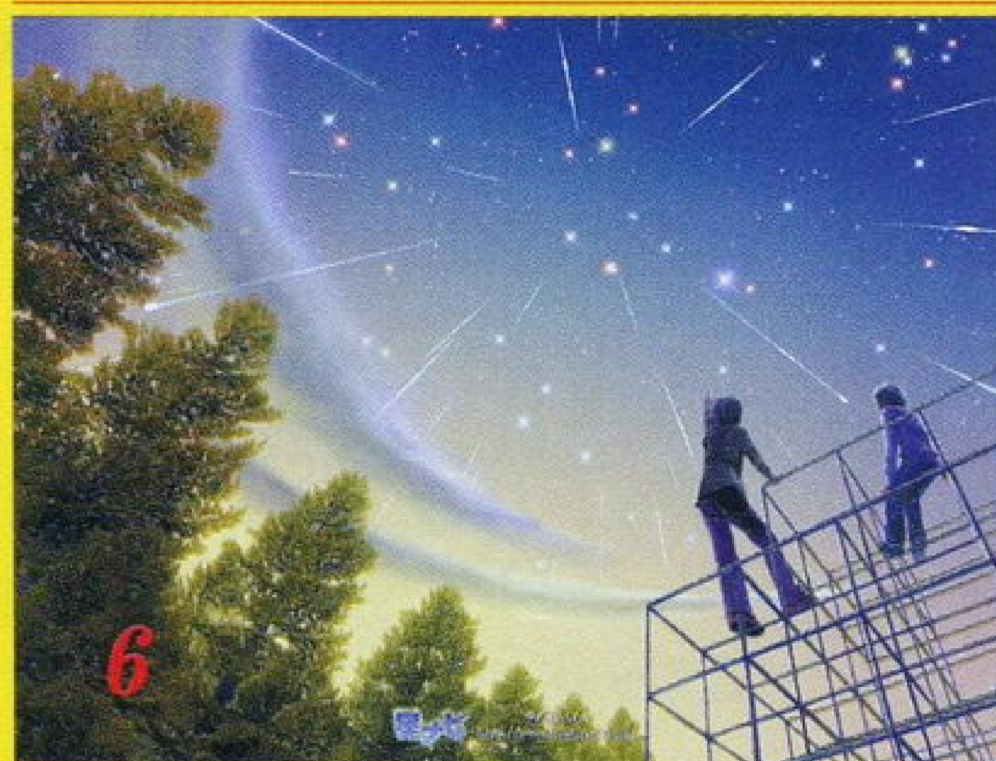
好多可爱的小MM呀，这些角色都是《下级生》里的人物。整张图色彩鲜艳，画面清新，角色可爱，难怪会用这张图来做桌面。看到这里，相信各位看倌早已认出此人是谁了吧？猜不出来？那看来您是一位资历不深的读者，不然难道连“超绝美形”这4个字都没有听说过吗！！！



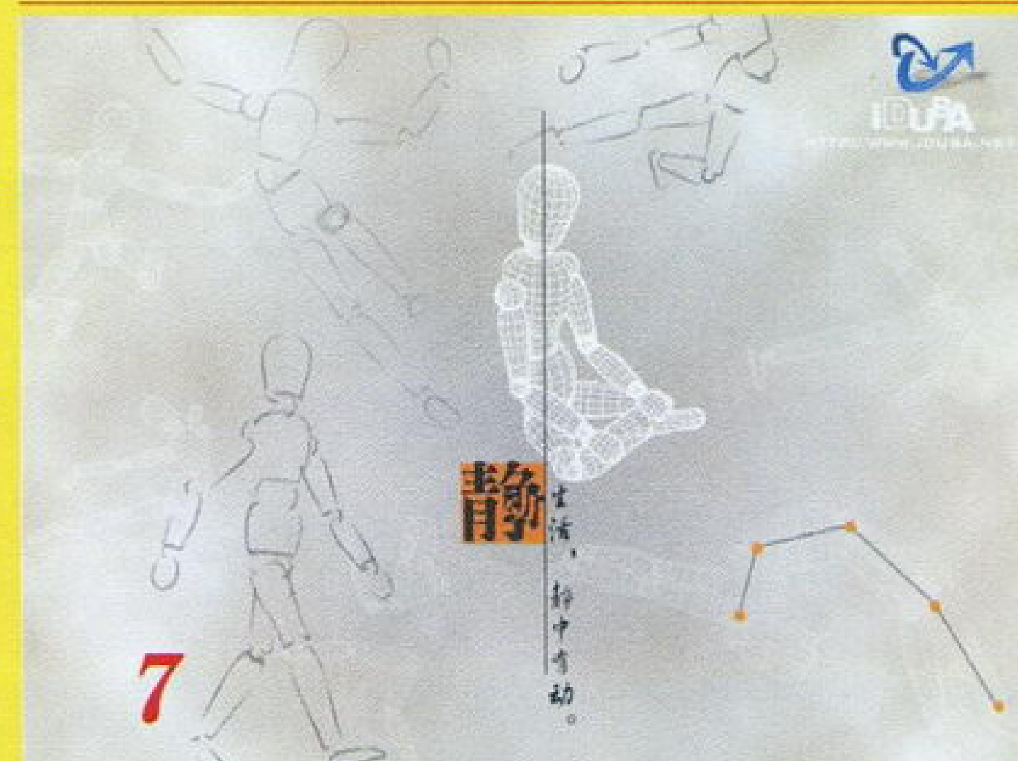
这是……幸亏碧也绯红见多识广，这才认出这是一张猎户座的星空图。每天面对着这样一张图，肯定就会感到宇宙的浩瀚。和宇宙比起来，人的生命实在是微不足道。让我们来听听这张桌面的主人来说什么吧。什么，你说这就是黑底上加了些小白点？！我倒！还好只是在开玩笑，汗……



显然这张桌面是由桌面的主人自己合成的，这说明他对PS2和王菲情有独钟。据说桌面的主人听王菲的歌已有6个年头了，现时正值王菲在EMI的约期已满，索尼音乐也正在积极拉拢王菲签约……而这张桌面正体现了主人的良苦用心！期望自己喜欢的偶像进入自己喜爱的品牌公司？唉，亏他这么痴心妄想。那么，他到底是谁呢？



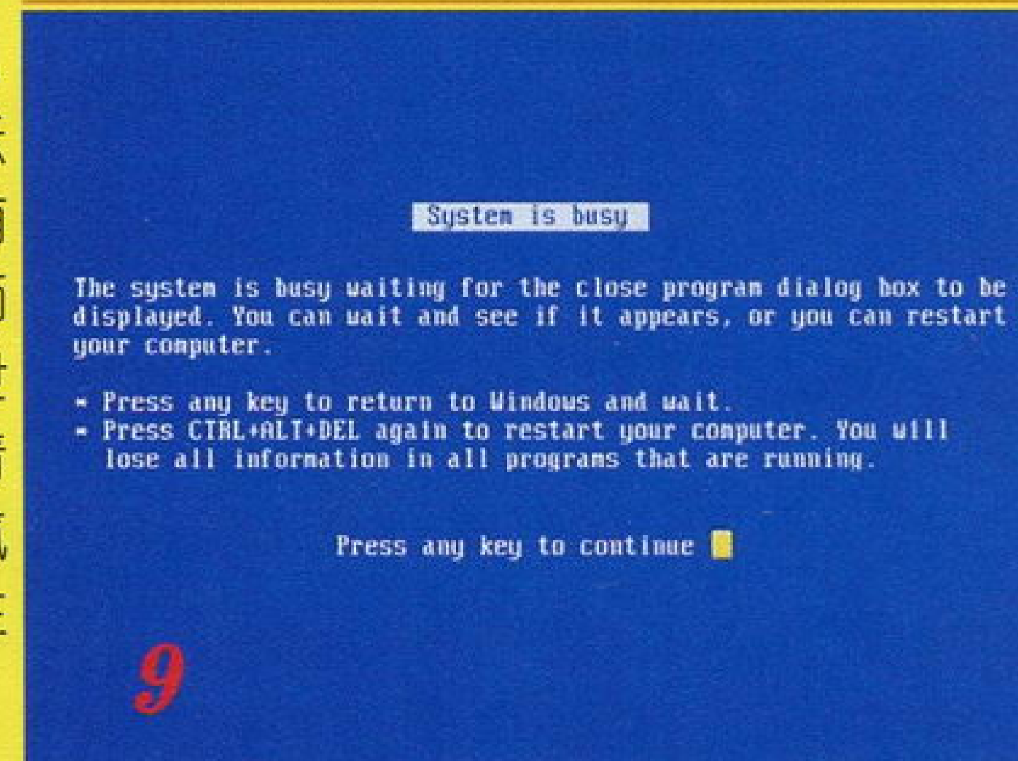
哇，好漂亮的一副画呀！一对情侣正在狮子座流星雨的照耀下约会呢！据桌面的主人介绍，这幅画的作者是日本著名画家加贺谷穰。他于1968年生于日本埼玉县，从小就对宇宙非常感兴趣，在星空绘画方面目前尚无出其右者。这么精致的桌面真是人见人爱，它会是谁的呢？



大家不要被这张图上所写的“静动生活，静中有动”所迷惑了，这其实是金山毒霸的桌面。这个桌面的主人曾经饱受各种病毒之苦，还外加冰河木马若干。“夜阑卧听风吹雨，木马冰河入梦来”的日子虽然已经过去了，但居安思危，因此还要放上这样一张图，以示忆苦思甜之意。



哇，这位仁兄太没创意了吧，竟然把WINDOWS自带的蓝天白云做为桌面。等等，原来右上角还有一行字：“世界就是你自己的一面镜子”。哇，好一句振聋发聩的警世名言，看来桌面的主人是一位年青有为、热血上进、风华正茂、血气方刚的热血青年，以此桌面每日三省其身，有前途！



……刚才那位是太没创意，而这位也太有创意了一点，居然把蓝屏画面作为桌面，实在是够……不过刚开机时眼前突然跳出一幅这样的画面，有时候自己都会被吓一跳。定定神后，才想起来原来这是自己的桌面。不过据他说用了蓝屏桌面后，出现蓝屏的几率下降了？！望专家解释。



看出来了没？这是SCE的RPG大作《龙骑士传说》的限定版，4CD。这是这个桌面的主人最得意的藏品，这张桌面是他亲自拍照、亲自修改制作而成的，乃是他的得意之作。别人经过他电脑时看到这张桌面都会向他投来羡慕嫉妒的眼光，每次看到这种情况，他都会得意地放声大笑。



这张图大家不会不认识吧？这便是由詹姆斯·卡梅隆导演、阿诺德·史瓦辛格、琳达·汉密尔顿和罗伯特·帕德里克主演的超经典科幻电影《终结者2》的电影海报。这部电影当年俘虏了一大帮观众，看来这张桌面的主人也是深受其害。让我们振臂高呼：“快出3代！”

邪魔天使

大事件，大事件！！！我邪魔天使是自盘古开天地以来世界范围内《游戏机实用技术》的小编中形象最多的一个！！！大家都知道，2002年第二期的杂志封底首次公布了小编形象2.0版。但是，因为我邪魔天使魔力冲天，感动了我们的超级画师推出了我的小编形象2.5版。所以……哈！我有3个小编形象了！哈哈！真是乐得我语无伦次了！

看看，你们看看，我这2.5版，那真是美貌与智慧并重，英雄与侠义的化身！而且亦正亦邪，亦庄亦谐，还宜嗔宜喜呢！睡眼看来真是美人笼碧纱，斜眼瞧去直似英雄出少年。远而观之娇若太阳升朝霞，迫而察之灼如芙蓉出绿波。好一派山川大河般的气魄！好一股不畏强暴的正气！好一副魔鬼般抓人的身材！



SOUL

☆身体是游戏的本钱，SOUL前段时间小研究了一下营养学，现在开始关注自己的营养问题了。

☆太忙了！这期为了能让《盘点2001年游戏界》的资料更为权威、让游戏的介绍含有更高的信息量，SOUL四处搜集有关的一切资料，尤其是那些平时根本就没时间接触的游戏……不过，以后就是丰收的时间了，因为在2002年的工作中，SOUL自己也会经常翻阅这个《盘点》来查找资料呀。(笑)

☆过年了，一年来也基本上只有这个假期是我们一众小编能够和大家一起度过的。祝大家春节快乐！



Solidus Gouki

◆终于即将迎来难得的假期。

◆自己去订做一个了DOG TAGS，有机会把DOG TAGS扫下来让大家看看吧。

◆8月份时向朋友借的一套《JOJO》打算重温，截止至2002年1月31日，完成度是第50集半……

◆至于TXF，打算过年的时候恶补一下吧。

◆第二季的《ROSWELL》很不错，不过却有些担心剧情这样发展下去是否会收不了场……

◆决定暂时先放放《TTT》，因为《VF4》终于出了。

◆祝大家有一个充实快乐的假期。



多边形

◆在我的带动下，最近编辑部开始流行《死亡打字机》。本来对游戏另有看法的老编玩了玩这个游戏后，也觉得相当不错，于是大笔一挥，这个游戏将成为以后编辑部的考核依据之一，成绩好坏将与当月奖金直接挂钩。早知如此，何必当初……

◆近日和纱迦一起去玩了玩TREASURE的《斑鸠》，感觉确实不错。在STG里引入属性一说，也算是别有一番风味，应该建议老编购入一台。不过看看纱迦的水平，心里实在是佩服不已。

◆想想火车站里人山人海的情景就不寒而栗，看来多边形要变成球形回去了。



LIKY

相信大家拿到这期杂志的时候，已经离春节了不远了，在此，LIKY先给大家拜个早年，祝大家新年新气象，也祝大家能拿到更多的压岁钱，买到、玩到自己喜欢的GAME。@_@

做完这期杂志我们也放假了，真是令人兴奋啊，可以回去与家人团聚了，不过又在担心该买什么礼物回去，心里想着要是买台PS2回去给老爸老妈看DVD倒是不错，一举两得，不过玄乎的紧，可能会被骂个半死——"明明是你买回来自己玩游戏的的游戏机，还想糊弄我？"呵呵，还是想别的礼物吧！



D·S

◆3月AB合刊终于制作完成了，同去年一样，交稿之后除D·S外，80%的小编"阵亡"……

◆这个月几乎都是在赶稿中度过的，根本没有什么业余生活，痛苦的回忆啊……

◆好多东西想买，但是早上醒来的时候，却发现已经不那么重要了……

◆想到远方的朋友，不禁感到一丝安慰，人毕竟是一种不能脱离群体的动物……

◆不再废话，回家过年了……



慕容非

最近忙于合刊与增刊的工作疲惫不堪。

《异度装甲》限定版入手兴奋异常。

在Gouki的强势攻击下编辑部"铁拳王"称号不保，目前特训展开中。

对新入成员阿修罗的赞叹如滔滔江水连绵不绝——KOF第一无人能敌。

表哥新婚，我却身在他乡不能参加他的婚礼……只能在这祝他新婚快乐！

今日在街机厅与一PLMM共舞DDR，一个"爽"字！

听说日本《异度传说》限定版已经全被预定……天啊！

最后祝大家新年快乐，万事如意！^_^



纱迦

大家知道什么是PSoneBOOK吗？简单地说，PSoneBOOK就是廉价版的PS游戏，这也是智慧的游戏商用来二次甚至三次剥削广大玩家的发明。不过推出PSoneBOOK的游戏都是一些非常经典的游戏，而且售价低廉，价格多在1800～2500日元，折合人民币才120～180元，因此很有一些收藏价值。而且PSoneBOOK可以在PS2上完美运行，而且画面会有明显提高。最近SQUARE推出了多款PSoneBOOK，几乎涵盖了除《最终幻想Ⅷ》、《最终幻想Ⅸ》之外的所有大作。纱迦看上了《异度装甲》、《放浪冒险谭》、《最终幻想Ⅶ》三款，所以最近极穷，估计能有钱回家就……



ACE飞行员

■一边听着《MGS2》的主题音乐，一边写着小编寄语，心潮澎湃啊！前几天，姑姑带着刚刚从新西兰回国休假的表妹一起过来看望我，由于工作太忙，每次和家人见面都很仓促，好在现在工作即将告一段落，马上就可以回家了，Great！又可以和老同学、老朋友相聚，到时候一定又是海阔天空，笑料不断。

■深夜在在QQ上遇到了远在荷兰的老同学，她说会带一双木鞋回来送给我。啊！立刻让我想起了一部儿时看过的动画片《尼尔斯骑鹅旅行记》，好可怕啊！尼尔斯不就是穿着一双木鞋吗？

■1月31日狙击目标之一——《VR战士4》，狙击目标之二——GT FORCE！GOOD LUCK！



阿修罗

一直很关注《铁拳4》的情况，偶然间却惊讶地发现雷武龙的宣传头像像极了我国著名的相声表演艺术家姜★。

话说阿修罗天生帅气可爱，从不敢走夜路，有几次加班晚了就索性睡在了键盘上。翌日被老编叫醒……如此几次下来，老编终于对阿修罗痛下毒手——使出了江湖上失传已久的"飘渺减薪掌"！阿修罗近日更是省吃俭用，每日午饭时间定睛用眼神扫视饭碗数秒，为的是练习自己的复仇意念力和已被禁忌的"还我钞票拳"……



紫枫

◆无意中在多边形的机器上发现了一个老街机光枪STG游戏：《终结者2》。记得读初中玩这游戏时还不知道那令人酷呆的主人公是谁呢(初识偶像阿诺^-^)。游戏剧情贯穿了电影的一、二代，从未来打到现代……现在天天都能听到多边形对着我怒喝：快离开我的机子！

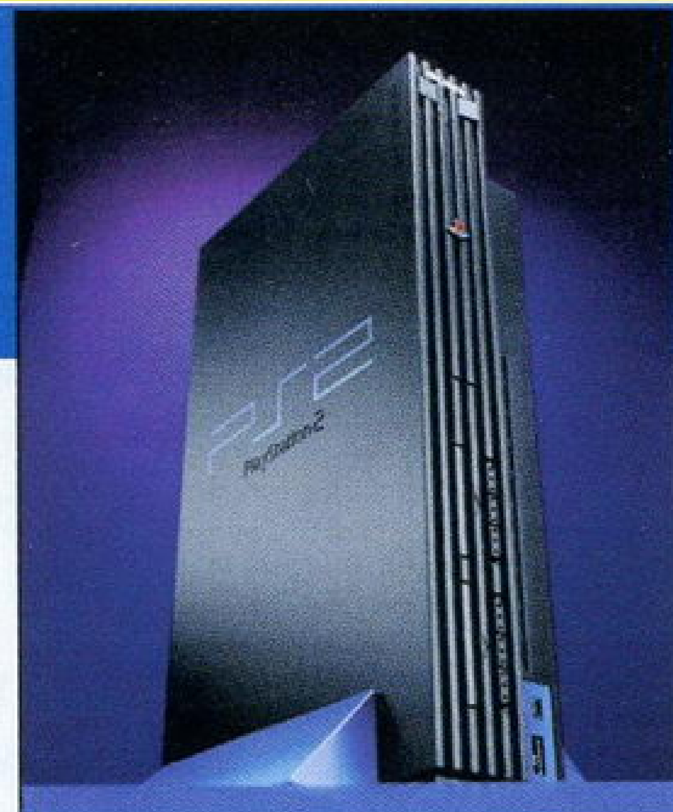
◆和Solidus Gouki亲如兄弟的我最近也做了一块狗牌，带上去之后真是酷呆了，不过花了我100元大洋，真是一分价钱一分货啊。

◆很累，不过一想到马上就可以投入亲人的怀抱，我就又有了精神，坚持，再坚持一会儿……



半月刊集刊标活动＋玩家的贴心奖 双重大奖揭晓 你会是幸运儿吗？

下期预告



3月游戏热潮，试问谁能抵挡？

我们无能为力，已经被俘虏！



2002年2月22日，XBOX正式进军日本市场

首发12款游戏编辑部火热评测。

3D格斗游戏顶点之作

- ***PS2版《VR战士4》精辟介绍。***
- ***VF专页启动，欢迎全国VF达人畅所欲言。***



PS2盛世已经到来！

《异度装甲》的传说回到原点，《异度传说》小说攻略始动！大作无数，热力报道。

NGC气势逼人！

《biohazard》风潮持续升温，迷你系列特辑让你温故知新。

PS最后的魔力

《东京魔人学院 外法帖》完胜攻略

DC玩家欢呼雀跃！

风来的西林外传 女剑士飞鸟见参！完美攻略

太空频道5 第2集 与乌拉拉一同舞动吧！

玩家贴心奖 抽奖活动第5期

本期设贴心大奖2名！中奖者可在PS2、XBOX、NGC三款游戏机中任选一款，并同时获得所选游戏机的原装手柄、AV线、电源线、变压器（根据机型选送）、记忆卡（XBOX记忆卡非必需品，不予附赠）及一款游戏软件（在当期小编推荐的游戏中选择）。

本期特别设置6种参与奖，中奖总名额为160名！

万年历计算器	20名
时尚挂链表	20名
最终幻想腰表	20名
时尚护腕表	50名
随身验钞器	50名

三大新世代主机任你挑！







你钟意哪一款？



万年历记算器



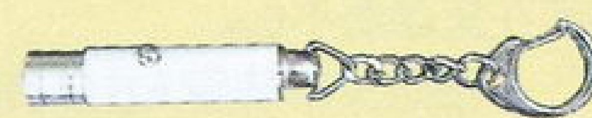
时尚挂链表



最终幻想腰表



时尚护腕表



随身验钞仪

本期小编推荐游戏

PS2游戏		NGC游戏		XBOX游戏	
邪魔天使	《最终幻想X 国际版》	邪魔天使	《路易的鬼屋冒险》	邪魔天使	《老鼠》
GOUKI	《VR战士4》	GOUKI	《生化危机》	GOUKI	《街头喷射小子未来版》
D·S	《超级机器人大战 IMPACT》	D·S	《全明星大乱斗DX》	D·S	《天空 TENKU 自由式滑雪》
紫枫	《合金装备 索利德 2 自由之子》	紫枫	《动物之森+》	紫枫	《幻魔鬼武者》
SOUL	《荒野兵器进化版3》	SOUL	《星球大战 流浪中队II》	SOUL	《光环》
慕容非	《异度传说》	慕容非	《实况世界足球2002》	慕容非	《ESPN 冬季极限运动 滑雪板2002》
LIKY	《WE5 最终进化版》	LIKY	《VR射手3 Ver.2002》	LIKY	《死或生3》
纱迦	《王国之心》	纱迦	《索尼克大冒险2 BATTLE》	纱迦	《枪之女神》
ACE飞行员	《铁拳4》	ACE飞行员	《EXTREME G3》	ACE飞行员	《空军三角洲II》
多边形	《鬼武者2》	多边形	《水上赛艇：蓝色风暴》	多边形	《式神之城》
阿修罗	《幻想水浒传III》	阿修罗	《PIKMIN》	阿修罗	《寂静岭2 最后的诗》

5期贴心奖全公布！

玩家贴心奖全部5期的奖品及活动方法到本期就已经全部公布了！虽然活动的期数因为3月两刊做成合刊而减少了一期，但是贴心大奖和参与奖的数量和质量只增不减！所以本期的奖品是5期活动中最多的也是最诱人的！总结此次玩家贴心奖活动，我们将送出6部新世代游戏机，并随每一部主机附赠几件玩游戏时的基本必需品，甚至还包括了一款大作游戏，使中奖的读者拿到就能玩，抛去中了游戏机后却玩不了的尴尬。本次活动主机和游戏都可由玩家选择，所以完全不存在中了一个自己不喜欢的大奖这样的遗憾。这一次的玩家贴心奖的奖品设置都是小编们讨论后决定的，因为我们也曾经是读者，我们知道读者想中什么样的大奖。所以，我们要我们的奖品绝对贴心！

活动细则：

1. 正确地填写本期读者调查问卷上的“本期抽奖活动判断题”并于3月30日前（以邮戳为准）寄至编辑部即可参加抽奖。如果填写“本期抽奖活动判断题”不正确，将失去本期抽奖的资格。填写调查表时请务必清楚正确地填写自己的邮政编码和通信地址，如能留下联系电话更好。
2. 本次玩家贴心奖抽奖活动从2002年1月A刊到2002年3月AB合刊共举办5期，期期有大奖。中奖名单将从2002年4月A刊到6月A刊陆续公布。
3. 在举行本次抽奖活动的同时，本刊每期必有的“读者调查问卷抽奖活动”还会继续，凡是寄回读者调查问卷的读者都有被抽中的机会。
4. 奖品图为示意图，一切奖品以实物为准。此次玩家贴心奖抽奖活动的解释权归游戏机实用技术杂志社。

本次活动的贴心大奖抽奖届时将邀请兰州市七里河区公证处进行公证！

上海梦族电玩

主机:

X-BOX(原装全套)	2800	GBC(日产)	399
NGC(原装全套,3种颜色可选择)	1900	PS2 30000 型(原装全套 +ic)	2150
GBA 新品黄色和黑色	620	NGC-Q(全套带手柄和遥控器)	3280
GBA 紫色和透明水蓝色	580	DC 美版	690
		PSone102/103	660/680
		…	

PS2 10000-35000 型DVD 游戏改装芯片+AR2	350
PS2 欧版和美版 DVD 游戏改装芯片+AR2	450
PS2 DVD 游戏	20/张
各式日本原版 CD	5 元起
PS2 原装记忆卡	240
PS2 记忆卡~电脑连接器	340
PS2 VGA-BOX	350
NGC VGA-BOX	350
NGC PS-GC 手柄转接口	45
PS2 原装 DVD 遥控器	250
PS2 组装 DVD 遥控器	50
PS2 原装 GUNCON2 光线枪	320
PS2 组装 GUNCON2 光线枪	99
GBA 烧录器+烧录卡 64M/128M/256M	680/1250/1550
PS 原装限定版振动手柄	80
PS2 32M 组装记忆卡	380
PS2 原装分量端子线	260
DC 原装光线枪	80
DC 原装飞行摇杆	150
各类游戏主机的液晶显示屏 4〃/5.6〃	520/620

动画DVD 简装版15元/张 精装D5版20元/张
精装D9版25元/张:
宫崎俊系列/大友克洋系列/押井首系列/浪客剑心系列/EVA系列/高达系列/… 等百余种,详细目录请来函或来我们的网站索取(来函需自备回邮信封)

正版软件:

日本网络专用电子货币(DC 或 PS2 网络游戏点数卡)(2000POINT)	180
PS2 VR4	480
PS2 格兰蒂亚 X	580
PS2 FFX 国际版	580
(另有少量日本原装莫古玩偶)	
PS2 燃烧战车 2	400
(另有少量限定版及 6 件套原装模型)	
PS2 三国无双	460
PS2 寂静岭	460
PS2 心跳回忆 3	400
PS2 皇牌空战 4	480
DC 格兰蒂亚 2	280
DC 樱花大战 3 限定版 A	580
DC 樱花大战 3 限定版 B	580
DC 维罗尼卡	180
DC SONIC	35
DC 波斯王子	24
DC 足球特大号 2	420
PS2 GT3-2K1TOKYO	280
PS2 鬼武者特典 DVD 限定版	150
PS2 维罗尼卡	380
PS2 保镖	380
PS2 实况 5 最终版	480
PS2 游戏王	380
PS2 联邦 VS 基翁 DX	450
PS 放浪冒险潭(预定)	250
PS FF7(国际版 4 DISKS)	580
PS 异度装甲	250
PS FFT	250
PS MGS(国际版 3 DISKS)	280
PS 时空之旅 2(预定)	250
PS 恶魔城月下夜想曲	280
PS 寂静岭	280

日本原装原声大碟(OST):

幽灵公主原声集限定版	65
风之谷原声集	45
龙猫原声集	45
听到涛声原声集	45
平成狸合战原声集	45
大友克洋一记忆原画设定集	45
宫崎峻作品主题歌集限定版	65
拳皇 96 原画设定集	65
樱花大战 - 奇迹之钟原声(2CD)	90
青涩宝贝初回限量生产套装原声集(5CD)	150
凝望骑士原声大碟	45
天地无用歌集	45
月华剑士原声集	25
天草降临原声集	25
街霸 EX 原声集	45
E0 限定原声集	65
D 之食卓限定原声集	45
恶狼传说 THE BEST 原声集	45
林原惠美限定原声套装	65
CHANG&ASKA-SISTER MOON	85

GBA 组装游戏一律 65~120,凡在本店购买 GBA 游戏者均可享受换卡业务。

维修用配件:

PS2 10000~18000 型专用 HDD(硬盘)+ 网卡	1850
PS2 30000~35000 型专用 HDD(硬盘)+ 网卡	1750
PS2 原装光头	280
PS2 原装工程底板(维修专用)	520
PS2 10000~35000 原装电源版	350
PS2 组装四分插	98
PS 原装光头	250
PS 组装光头	180
PS 原装底板(维修专用)	220
PS 电源版	60
DC 原装光头	120
DC 光驱控制线路板	180
DC 原装底板(维修专用)	200
DC 电源版	60

次时代机种的光管/驱动块/IC/贴片元器件等请来电询问...

各类日本原装动漫游戏原声单曲CD(SINGLE) 5 元起售

地址: 上海市虹口区河南北路382号(海宁路口)
电话:021-63645839 邮政编码:200085
如果您想得知我们的最新动态请浏览我们的主页:
http://Dreamshopweb.yeah.net
或http://go6.163.com/zhangbb2k/
Email:aya_hr@263.net 联系人: 张 力

邮费: 主机类每台30元,卡带每盒10元.
专业维修各类游戏机及其配件(立等可取),以及以旧换新业务并接受各种正版软件的预定
本店也大量回收二手主机以及正版游戏
承接外地邮购业务,款到即发货

HY 湖南恒源游戏机专卖

迎新春本专卖店大酬宾,主机、软件一律按厂价供应。(主机邮费一律 30 元)

XBOX(原配置、现货)	3550 元	NGC(原配置现货)	1850 元
PS2 30000(原配置、现货)改机	2100/2350 元	GBA 日/港	570/550 元
DC 欧/美(原配置)	680/720 元	GBA 黄金太阳、恶魔城限定价	630 元
Ps one102/103(原配置)	650/660 元	PS2、XBOX、NGC 大量正版软件,提供换、租业务	

PS2 精装手提箱 150 元 Psone 精装手提箱 135 元(邮费 30 元)
原装合金装备限定版(DVD 原版演示,原装工仔、原装游戏) 680 元

精品一律免邮费

				合金装备皮带	50 元
精装合金装备情侣表	148 元	太十情侣表	110 元	太十烟盒、火机	50 元
太十皮带	45 元	合金装备烟盒、火机	45 元	太十闪光表	75 元
太十钱包	38 元	太十腰表	60 元	生化五周年纪念项链、戒指	30 元
太十戒指、手链	35 元	太十火机、烟缸、枪刀	48 元	精装太 10 笔记本	58 元
太十茶杯	45 元	太十工仔 6 个一套	100 元	游戏卡通表	25 元/块(六款任选)

GBA 卡邮费不论多少一律 10 元,5 盒起批,请电询

32M 卡:奇奇怪界、铁鹰战士、沙罗曼蛇、恶魔城、玛丽赛车、龙战士、钻地小子、柯拿米赛车、风之少年、幻想水浒、躲避球、炸弹人、快打旋风等一律 60 元

64M 卡:皇家骑士团、黄金太阳、机械人大战 A、恶魔城中文、Z·O·E、机械大战 A、坏玛丽、街霸、GTA 赛车、信长野望、三国志、寂静岭、日本联盟球会、洛克人等一律 80 元

拳王、铁拳、龙战士、洛克人、玛丽 2、实况足球、索尼克、魔法假期、大战略(日)、中央大陆战记一律 85 元,纯情房客俏房东 120 元

众多美版 GBA 卡品种齐全,价格低廉。

PS2、PS、DC 软件齐全,价廉,每次邮费 5 元,10 张免邮费,另请注有备选名单。省内及周边省份地区均可发汽运,时间<两天。
各类配件周边器材因篇幅原因请另查询。

SONY 专业方块纯监(KX 系列)带 AV、S 端子输入,输出 21 针 RGB 接口,内置功放,轻触式 LED 按键,可调色温、场幅、场频、带自动、手动消磁,14 寸 480 元、21 寸 700 元、27 寸 880 元,邮费 160 元/台。

本店为深圳街皇公司湖南总代理,特价提供街皇 PS、DC 街机管理器,并提供 PS、SS 转换板,更换 DC 管理器,费用 180 元/套,一年包换。(优价供应 DC 直读光碟可用街皇管理投币,性能稳定 40 元/片)。升级芯片 20 元/片。

地　　址:长沙市解放东路 34 号　　邮　编:410011
电话/传真:(0731) 4143617 2221823(晚)　　联系人:禹翔 苏四元

上海 静安 青浦 游戏2000

邮购(收款):上海慈溪路 108 号 收款人:冷将 邮编:200041 邮购电话:021-62532293
现已上市:机皇限定版 GBA 主机,售价 980 元(邮费 20 元)。注意:以下商品除主机外邮费全免。

品名	价格	品名	价格
PS2 主机(套装)	2080 元	松下 NGC 主机	2880 元
PS2 专用硬盘	1680 元	NGC 主机	1780 元
PS2 8M 记录卡	200 元	NGC 游戏盘一律	430 元
PS2 键盘鼠标套装	700 元	NGC 接 GBA 线	150 元
PS2 最终幻想	480 元	PS2 皇牌飞行摇杆	680 元
PS2 真三国无双	430 元	MD-R909	1920 元
PS2 合金装备	380 元	MD-R900	1580 元
GBA 主机	575 元	SONY-PLAM 750	3450 元
GBA 机战 A	95 元	PS2 VR 战士 4	420 元
GBA 格斗之王	95 元	PS2 VR 战士摇杆	350 元
GBA 实况足球	95 元	PS2 光线枪	320 元
X-BOX 主机	3800 元	合金装备音乐 CD	280 元
Psone 主机	680 元	PS2 改机	240 元
Psone 原装显示器	1450 元		

注:可为您从日本预定任何产品。

★ 高价收购:PC-E、超任、3DO 游戏盘和
★ 凡在本公司购买 GBA 主机者,均可免费换数次。可以 10-30 元随便换卡(包括非本店购买主机)。
★ 凡在本公司购买 PS Ⅱ、NGC、X-BOX 主机等,均可以 100 元以下贴换游戏盘。
★ 本公司可以为您改装 PS Ⅱ、PSone、DC、NGC 主机、增加直读。
★ 本公司现有一批 FFX 人物手办和合金装备手办出售。
★ 以上商品不清楚来电查询以下两家公司。

静安区地址:上海市慈溪路 108 号(近山海关路)
公交 19 路、64 路、36 路到新闸路、石门二路下。公交 109 路、49 路、301 路到山海关路。
电话:021-62532293 传真:021-62532293
手机:13003127918
营业时间:早 10:00-晚 20:00

青浦区地址:上海市青浦区青浦镇欧洲街 11 号
电话:021-59722018
营业时间:早 9:30-晚 19:30
邮购地址:上海市青浦区界经港小区 78#401
联系人:陆峰 邮编:201700

并专卖各类电脑配件等等。

上海天臣电玩商店

诚以待人 信以为商 本店诚交四海玩友

喜迎新春 薄利狂销 惊人低价大酬宾!

请来电垂询 保证低价

主机类
NGC(日版):主机、原手柄、电源、AV 线、精美原包装、说明书(加送原版游戏一套)
PS2 各型齐全:主机、原黑振、电源、AV 线、精美原包装、说明书
DC(日 A 版、美版):主机、原手柄、电源、AV 线、精美原包装、说明书
GBA(日、港版):主机、原装电池、精美原包装、说明书
PS one(日、美、欧版):主机、原手柄、电源、AV 线、精美原包装、说明书
MD:索尼 R900、R909、E900、E909、E707、E501、松下 MR220、MJ78 等等全日本原装配置

最新最全的动画 不容错过的经典 港台原装 DVD D9,25 元/张 D5,22 元/张 VCD 5 元/张

高达 0079	3CD	剑风传说	3CD	变形金刚剧场版	1CD	头文字 D 系列	5+1CD
高达 08MS 小队	3CD	JOJO 历险记	2CD	快乐蒸汽侦探团	4CD	我的女神 OVA	2CD
高达 0080	2CD	青之 6 号	1CD	秀逗魔道士	3CD	宫崎骏全系列	6CD
高达 0083	3CD	橙路 TV 版	5CD	宇宙牛仔 Cowboy	3CD	EVA 全系列	5CD
高达 F-91	1CD	星界之纹章	3CD	魔术师奥凡 1、2	3CD	柯南、金田一	全系列
夏亚的逆袭	1CD	纯情房东俏房客	3CD	MACROSS 7	2CD	圣斗士、樱花大战	全系列
无尽的华尔兹	1CD	魔装机神	3CD	Macross PLUS	2CD	机动警察、机动战舰	系列
ZZVGWX均	5CD	剑心明治浪漫谈	1CD	高智能方程式	4CD	版面有限请来电 以上均为 DVD	

最高的性价比 大陆玩家的最佳玩伴 GBA游戏百余种 现货廉价热卖中!

铁拳	魔法假日	机战 A	龙战士 1、2	每盘卡均专人测试
格斗之王 EX	雷曼	信长之野望	大战略	保证记忆质量完好
街霸 Zero 3 & 2	瓦里奥大冒险	三国志	恶魔诚(中、日)	版面有限不能详尽
J 联盟足球	黄金太阳	皇家骑士团外传	火焰纹章封印之剑	凡查询者来电必复

土星经典 铁杆怎能割舍 本店特备近 300 种土星软件 以伺各位旧梦重温!

黑色细胞	灵魂租借者	大战略 1,2	汪达尔之心	炼金术士玛丽	救火英雄
恸哭	仙剑奇侠传	千年帝国兴亡	大地女神	P6、P7 麻将	海底大战争
野野村医院	梦 1,2,3,4,5	欲望 Desire	光明力量 1、2、3	桃太郎道中记	吞食天地
魔剑美神 1、2	黑之断章	湾岸赛车育成	EVE ZERO	VR 2、VRkids	泡泡龙
欢乐快餐店	公主的王冠	龙之力量 1,2	飞龙 1,2	VR 格斗之蛇	苍穹红莲队
惊喜艳遇 1、2	格兰蒂亚	水浒 108 星	飞龙 RPG	Play Boy	怒首领蜂
惊喜艳遇外传	女子高校	三国志五	下级生	武装雄狮 1、2	摩托 TT
心跳回忆 1	空想科学世界	信长将星录	井上凉子	太阳表决	街霸方块
虹色青春	夏色麻将	创造球会 1、2	樱花大战 1、2	重装机兵	精灵王纪传
彩之爱歌	泳装拼图	Enix 足球 RPG	樱通信	街霸合集	98 世界杯
天外魔境	银河之星 1,2	三国英杰传	樱花方块	街霸电影版	世嘉拉力
放课后恋爱	白发魔女	基伦的野望	恶魔城	魔女赌场	另备有 PS1994 至今
YU-NO	守护英雄	机战 F、完结篇	宇宙骑警	龙珠真武斗传	早中晚全时期游戏
VR 赌场 2	真说武士道列传	Enemy Zero	同级生 If & 2	VR 枪警 1、2	绝版经典不能详尽
Sonic JAM	SONIC R	生化危机	生与死	病毒	凡来电查询者必复

本店还长期经营预定: (注:以上动画,游戏邮费每次10元无论多少)

PS2、DC、GBA、X-BOX、NGC、PS、SS、GBC 等主机的软硬件及相应的周边配件器材;
各类经典游戏周边、精品玩件、近百种原声 CD 系列;
百余种最新最权威的日版、港版游戏攻略书籍;
索尼、松下 MD 随身听系列,原装幻彩 MD 空白带;
长期承接CD,MD 带之间的高保真音乐转录业务;
土星经典软件、各类手柄、记录卡、加速卡、金手指;
全新土星 JVC、三洋光头、齐全的配件及完善的维修.
可乘坐:932、43、730、109、781、872,大桥一线等到达.

亲爱的玩友:本店有着三年以上的邮购业务历史,有专人负责发货并电脑记录,确保准确无误,保证邮购品质,拒绝二手买卖,并接受各位的监督!
联系(邮购)地址:上海市卢湾区黄陂南路932号~上海天臣电玩商店(总店)
收款人:傅俊杰 联系热线:021-63876110 邮编:200025

南京新世界电玩

特价、特色展示台

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费
GBA 保护盒	10元／5元	PS2 中摇杆	70元／10元
GBA 胶套（带背带）	12元／3元	PS2 DVD 摇控器	30元／5元
GBA 振动扩音器	50元／10元	PS2 立式分插器＋遥控器	120元／10元
GB 或 GBA 卡收藏盒（15片装）	20元／10元	PS2 3D 音箱	220元／10元
GBA 套装9合1	75元／10元	PS2 双人大摇杆	180元／20元
GBA 收音机	28元／5元	PS2 枪	95元／10元
GBA 皮套	8元／3元	PS2 原装振动手柄	260元／10元
GBA 普通充电器	18元／3元	PS2 组装手柄	50元／5元
GBA 双用灯	12元／3元	PS2 打鼓机	130元／10元
GBA 普通放大镜	12元／3元	PS 原装记忆卡	240元／10元

特别推荐：

PSone 4″ TFT 显示屏 380元／18元邮费

到新世界过新年

新年到、玩友笑，南京纽沃德公司在马年新年到来之际，向广大玩友拜年，同时从初一开始实施**购物有礼周**的活动，凡在新世界各零售店购买商品的顾客均会得到礼品一份，欢迎新老顾客逛新世界、过新年。

新世界鼓楼专卖店：中央路33号 Tel:025-3227953
鼓楼新品店：中央路41号 Tel:025-3210718
新街口专卖店：中山路113号 Tel:025-4545355
新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼734包间 Tel:025-5613838-2277
建宁路批发部：建宁路27号 Tel:025-5504672
维修中心：城中：中央路33号 Tel:025-3227953
城北：建宁路27号 Tel：025-5504672
邮购中心：中央路33号 Tel：025-3227953
广州公司：广州新基路26号五金大厦406室
Tel：(020) 81871103 联系人：卫小姐
新世界业务邮购查询：13002571904 联系人：谢小姐
批发业务查询：13805175341 联系人：颜先生

上海强强联手新春出击

志文 GAME

批零兼营各类机卡
品种繁多不能尽列
欢迎邮购
主机邮费25 周边邮费15

陆家浜路 大林路 大兴街 黄家阙路 红阴路花鸟市场 本部

店址：黄家阙路105号
电话：021-63669301陈志文
手机：(0)13501921628陈志文
手机：(0)13661612259刘小姐





GBA游戏卡带
第一时间 最快到货
品种最全 价格最优



惊喜价 5XX



惊爆价19XX

新世代 GAME

最新最全的游戏
品种丰富的各类
动画片DVD, VCD
各类动漫CD, 声优

汇民店
地址：徐家汇天钥桥路123号
汇民百货地下维修中心内
电话：64691808转2分机
电话：(0)13901625942胡伟国





GBA机电视转接器



PS2
GBA
PS ONE
X BOX



心动价 6XX

申隆 GAME

品种丰富的各类游戏周边设备
各类港版DVD动画片
PS2各类强档大作
各类游戏攻略全书

民晏店
地址：民晏路115号
电话：021-56338834王顺龙
手机：(0)13003112399王顺龙



如想得到最快的咨询欢迎访问我们的主页
http://www.shdvd.com E-MAIL:playes@163.net
http://www.gameplayer.cn.st

凭本券购买PS2主机即刻优惠50元
（一机一券不可累计重复使用）

凭本券购买GBA机即刻赠送皮套壹只
（一机一券不可累计重复使用）



高价回收原装二手片及各类游戏机

上海游戏机地

欢迎全国各地的朋友前来邮购！

邮购（收款）地址：上海市卢湾区复兴中路277号　收款人：傅正

主机每台邮费30元，正版碟邮费10元　邮编：200021

品名	价格
PS2 30000型主机（全套）	2188元
PS2 专用硬盘（内置）	1688元
PS2 专用硬盘（外置）	1758元
PS2 8M记忆卡	228元
PS2 原装摇控器	258元
PS2 原装光头（全新）	488元
PS2 原装手柄（全新）	198元
PS2 原装光线枪	298元
PS2 原装电子琴	598元
（加游戏）	898元
PS2 原装打碟机	698元
（加游戏）	998元
PS2 原装啪啦啪啦控制器	488元
（加游戏）	898元
PS2 原装GT3方向盘	988元
PS2 原装DVD分量	258元
PS2 原装S端子	288元
PS2 原装皇牌空战飞行器	628元
PS2 原装人工视网膜+枪+GAME新宿警官	898元
PS2 人面鱼+麦克风（限定版）	788元
PS2 鬼武者	368元
PS2 鬼泣	428元
PS2 决战	288元
PS2 决战2	388元
PS2 生与死2（完美版）	468元
PS2 CAPCOM VS SNK2	398元
PS2 真三国无双2	448元
PS2 保镖	298元
PS2 ZOE	298元
PS2 黑云	298元
PS2 奥运2000	98元
PS2 永恒之战	148元
PS2 七骑士物语	348元
PS2 极乐丸	288元
PS2 影子之心	368元
PS2 皇牌空战4	428元
PS2 寂静岭2	398元
PS2 蚊	348元
PS2 捉猴子	348元
PS2 大众高尔夫3	388元
PS2 装甲核心2——另一个年代	398元
PS2 魔剑（限定版）	388元
PS2 吉翁前线	398元
PS2 机动战士高达	398元
PS2 连邦对吉翁	448元
PS2 DNA	358元
PS2 GT3	298元
PS2 GT东宝2001	278元
PS2 铁拳TT	368元
PS2 英雄谭2（限定版）	598元
PS2 猎人	298元
PS2 GGX plus	398元
PS2 旧世界遗产	398元
PS2 生化危机枪版2	428元
PS2 吸血鬼之夜	428元
PS2 心跳回忆3	398元
PS2 心跳回忆3（限定版）	1188元
PS2 ICO（中文版）	368元
PS2 实况5（最终版）	478元
PS2 摩托GP2	428元
PS2 古惑狼4	448元
PS2 马克西莫（送内裤）	468元
PS2 燃烧战车2（普通版）	388元
PS2 燃烧战车2（连DVD）	428元
PS2 燃烧战车2（日版限定）	1188元
PS2 燃烧战车2（债券限定版）	1588元
PS2 零ZERO	428元
PS2 VR战士4	458元
PS2 VR战士4连摇杆	848元
play station2春季大作强劲推出！！！	
PS2 格兰蒂亚X	498元
PS2 格兰蒂亚X（限定版）	888元
PS2 太空5频道2	458元
PS2 侍、SAMVUA1—	468元
PS2 异度传说	498元
PS2 异度传说（限定版）	988元
PS2 三国志战纪	468元
PS2 育成足球2002	458元
PS2 Wild Arms 3	428元
PS2 Wild Arms 3(限定版)	788元
PS2 幻想水浒传Ⅳ	468元
PS2 超级机器人大战IMPACT	498元
PS2 鬼武者2	458元
PS2 RPG工具5	468元
PS2 封神演义2	468元
PS2 铁拳4	468元
PS2 最终幻想X（国际版）	538元

DC 行货版A型主机（原装手柄+AV线+电源+正版索尼克+半年保修）　880元

品名	价格
DC美版主机全套B型、A型	750-880元
DC欧版主机全套B型、A型	750-850元
DC日版主机全套	580-680元
DC 原装手柄	98元
DC 原装千禧限定版手柄	148元
DC 原装记忆卡	118元
DC 原装振动器	118元
DC 原装格斗手柄	188元
DC 原装飞行摇杆	168元
DC 原装光枪	98元
DC 原装键盘	388元
DC 原装鼠标	78元
DC 刀魂	348元
DC 生与死2（限定版）	458元
DC CAPCOM VS SNK2	398元
DC POWER STONE 2	288元
DC 街霸3度冲击	288元
DC VR射手	198元
DC 疯狂出租车'2	288元
DC 僵尸复仇	148元
DC 电脑战机	138元
DC 光明与黑暗	98元
DC D2	198元
DC 维罗尼卡	198元
DC 维罗尼卡（完全版）	388元
DC 阿卡迪亚	488元
DC 格兰蒂亚2	398元
DC VR网球2	398元
DC 特大号	298元
DC 特大号2	398元
DC 梦游美国	298元
DC 卡片召唤师Ⅱ	488元
DC 漫画同人会（限定版）	588元
DC 梦幻之星2	388元
DC Web Money网费卡	180元
DC 索尼克2（限定版）	468元
DC 基连野望	398元
DC 高达在线	298元
DC AIR	498元
DC 饿狼	398元
DC 莎木（US版）	298元
DC 莎木（限定版）	388元
DC 莎木Ⅱ（限定版）	488元
DC 大战略2001	298元
DC 黄金之门1-7	1960元
DC GGX	298元
DC REZ	428元
DC 机战α for DC	488元
DC春季最后最强大作陆续登场	
DC 樱大战1（纪念版）	398元
DC 樱大战2（限定版）	488元
DC 樱大战2（复刻版）	318元
DC 樱大战3（普通版）	488元
DC 樱大战3（复刻版）	398元
DC 樱大战3（限定版）	398元
DC 樱大战4（普通版）	398元
DC 樱大战4（限定版）	398元
DC 樱大战Complet Box	1288元
DC 樱大战online巴里篇（限定版）	688元
DC 樱大战online帝都篇（限定版）	788元
DC J联盟足球	398元
DC 太空5频道2	488元
DC 太空5频道2（限定版）	858元

凡购买任何一张DC正版游戏者可免费获得正版"索尼克"或"波斯王子"一张

品名	价格
GBA 中国产主机	578元
GBA 日本产主机	598元
GBA 口袋妖怪黄金限定版主机	880元
GBA 拳皇限定版主机+正版拳皇	1288元
GBA 原装保护膜连擦布	50元
GBA TV连接器	628元
GBA 256M拷贝卡（全套）	1580元
GBA 正版马虎城	248元
GBA 正版蜜蜂大冒险	198元
GBA 正版洛克人EXE	198元
GBA 正版游戏王5（送卡片）	248元
GBA 正版机战A	398元
GBA 正版铁拳	358元
GBA 正版龙战士2	328元
GBA 正版坏玛莉	298元
GBA 正版洛克人2	338元
GBA 正版玛莉欧2	328元
GBA 杜鲁尼克2	338元
GBA 魔法假日	338元
GBA 国产卡（近百种）	58-118元



任天堂NGC主机（原装手柄+AV线+专用电源）　1899元

松下版NGC主机Q（原装手柄+原装摇控器+AV线+电源等）　3188元

品名	价格
NGC 记忆卡	138元
NGC 原装手柄	198元
NGC GBA连接线	168元
NGC 路易鬼屋	388元
NGC 猴子球	368元
NGC PIKMIN	448元
NGC 任天堂名人大乱斗DX	458元
NGC 动物之森4	448元
NGC 索尼克2	458元
NGC 星球大战	448元
NGC FIFA2002	448元
NGC VR射手3	458元
NGC 生化危机	468元





本店还有许多原装手办、公仔、纪念品及正版原声CD（如FFX、MGS2、龙骑士、生化危机、索尼克、马莉欧等原装手办和公仔）

本店承接以旧换新业务（如：凡购买主机及正版游戏者均可以50-80元不等贴换新游戏，GBA国产卡贴换只需10-30元）。

2002年2月22日，X-BOX正式发售日版，即日起接受全国预定

品名	价格
X-BOX（日版主机）全套	2688元
X-BOX 生与死3	488元
X-BOX 抢之女神	488元
X-BOX 幻魔鬼武者	488元
X-BOX 空中霸王2	488元
X-BOX 世嘉GT2002	488元
X-BOX JET SET RADIO未来篇	488元



品名	价格
DC上网帐号+56KMODEM+电话线	148元
DC上网帐号+梦幻之星2+半年WebMoney	598元

品名	价格
PSone主机	698元
PS 7501主机	788元
PS 恶魔城——月下夜想曲	288元
PS FFT	248元
PS 异度装甲	248元
PS 皇家骑士团	288元
PS 燃烧战车（完全版）	298元
PS 妖精战士1	188元
PS 妖精战士2	198元
PS 妖精战士3	288元
PS 宿命传说	288元
PS 幻想传说	288元
PS 永恒传说	398元
PS D之食卓	288元
PS 宇宙特警	288元
PS 龙骑士（4CD）	448元
PS 幻想水浒传1	288元
PS 幻想水浒传2	288元
PS 街霸3	278元
PS 汪达尔之心1	278元
PS 汪达尔之心2	288元
PS WILD ARMS 1	198元
PS WILD ARMS 2	288元
PS 圣剑传说（限定版）	488元
PS 浪漫沙加（限定版）	488元
PS 武藏传（限定版）	488元
PS 浪漫沙加2（限定版）	488元
PS 前线任务3（限定版）	488元
PS 逮捕令（限定版）	398元
PS 文传说	498元
PS FF7	348元



邮购（收款）地址：上海市卢湾区复兴中路277号近黄陂南路（原复兴中路200号中迅上海DC代理

乘公交17、24、864、109、23、18路大桥一线、地铁一号线可到。　电话：021-53063358

长宁店地址：上海市玉屏南路202号（近遵义路）

电话：021-62283973

乘公交71、127、88、737、69、141、113路可到

真正世界级大作

简体中文PC版即将上市！

梦幻之星网络版

PHANTASY STAR™ ONLINE

简体中文版

七国语言翻译系统／游戏任务不断更新／无限可能的角色创建／空前庞大的道具系统

荣获16项国际大奖

Windows®
98/Me/2000/XP

第五届日本游戏大赏 大赏 优秀赏 最优秀new web赏 new web赏 游戏设计赏 程序设计赏	
第六届AMD 2000年娱动内容奖 最佳程序设计赏	第二届DREAMCAST大奖 最优秀作品赏 网络应用大赏
电击王游戏软件大赏(2001年1月) HIT UP赏	2001年EDGE杂志大奖 年度游戏大奖 技术成就奖
2001年澳大利亚电子艺术“金女神”奖 网络部门银奖	第六届神户动画大奖 网络部门作品赏
英国电影与电视艺术学院交互娱乐大奖 网络游戏奖	第五届日本文化厅媒体艺术节 审查委员会特别赏



SEGA PC



玩家贴心奖 第5期





贴心大奖任你挑选

配置齐全，拿到就玩

详情请看本期“读编往来”

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币17.60元